

ARMY MEN™

pełna wersja
gry akcji

2CD

KSIĘGA CIENI
BLAIR WITCH 2

Przeczytałem, zobaczyłem, wygrałem!

Ponad 200 stron!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 03/2001 (58) Marzec 2001

Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Battle Isle

The Andosia War

Oni
Quake 3 Team Arena
Battle of Britain
Kingdom under Fire

Leadtek GeForce2 Ultra

Cyfrowa obróbka zdjęć

HP Photosmart 1218

Granie on-line

PRAWDZIWA STRATEGIA
W NOWYM WYDANIU

BATTLE ISLE®
THE ANDOSIA WAR

Chcesz dowiedzieć się więcej?
Szukaj na str. 13.

od 8,00 do 22,00
DZWOŃ
0801 600 200
z numeru 118
i nie płać za połączenia do kraju

Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

future
network.polska
Media with passion

Nr 58 • MARZEC 2001

18,50 zł

(w tym 7% VAT)

9 771426 291013 03

PREMIERA 23 LUTEGO

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Strzeż się!

NADCIAGA MROCZNE PŁEMIĘ...



THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



SPRZEDAŻ WYSTYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



valhalla
www.valhalla.com.pl



Najnowszych informacji szukaj w internecie:
<http://settlers.cdprojekt.com>

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

SACRIFICE™

MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

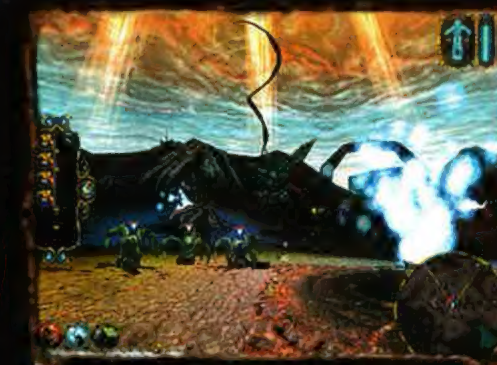
Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów. Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut. Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w starte dymiących kamieni. Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów. Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości. Już niedługo Twoje marzenia spełnią się... Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Poświęć na ołtarzu przeciwników i zdobądź ich dusze, by wzmocnić swą magiczną moc.



Za pomocą potężnych czarów zmień ziemię w pole ciekłej magmy.



Znajdź się w samym środku krwawej wojny okrutnych bogów.

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- bonusowe mapy dla trybu single-player
- ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD
- 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.

3CD



SPRZEDAŻ WYSTYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Interplay i „By Gamers. For Gamers.” są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.

Ładne kwiatki!

Takim zawołaniem mógłby ktoś skwitować ten numer CD-Action, gdyby akurat był w wiosennym nastroju albo na świeżo po lekturze niektórych artykułów (patrz recenzja programu Flora ojczysta). I rzeczywiście za bardzo by się nie pomylił. Oddajemy w Wasze ręce wydanie CD-Action bardzo świeże, urozmaicone i lekkostrawne.

Wybór artykułów, które należałoby koniecznie przeczytać, jest tym razem wyjątkowo trudny. Opisałyśmy przecież wiele doskonałych gier, zaprezentowaliśmy kilka godnych uwagi wynalazków technicznych, przedstawiliśmy porady dla użytkowników komputerów oraz Internetu. Chciałbym jednak zwrócić Waszą uwagę na z pozoru błahe, ale bardzo przydatne w codziennej pracy i zabawie z komputerem teksty. Pierwszy z nich dotyczy robienia niewinnych dowcipów. Po jego lekturze staniecie się autorytetami na skalę rodziny albo nawet całej szkoły. Zastosujcie niektóre nasze wskazówki na komputerze informatycznego guru szkolnego albo administratora sieci w pracy, a przekonacie się, że oni też nie wiedzą wszystkiego o komputerach! Będą bezradni jak dzieci. Gwarantowana dobra zabawa. Wprawdzie bardziej pasuje to do kwietniowego numeru - ale, jak wiecie, my zawsze wyprzedzamy czas i kalendarz.

Następny tekst jest trochę bardziej poważny, ale właściwie też służy tylko zabawie. Artykuł o ustawieniach pulpitu komputera w trzech wymiarach pozwoli Wam zobaczyć Waszego blazaka z innej perspektywy. Warto czasem pomajstrować w ustawieniach systemu. Odpoczywamy od gier, a człowiek uczy się przy tym sporo.

Cyfrowa fotografia to temat, który bardzo często gości na naszych łamach. Kolejny raz będziemy Was namawiać do zabawy z aparatami cyfrowymi lub choćby tylko z kamerami internetowymi (są dużo tańsze i na początek wystarczą, żeby wgrzyźć się w tajniki wiedzy o nowoczesnej obróbce zdjęć). Możliwości praktycznego zastosowania naszych wskazówek jest tak wiele, że trudno je nawet wymienić. Wystarczy, że wspomnę o samodzielnym przygotowywaniu ładnie ozdobionych publikacji, zaproszeń, ogłoszeń i listów. Poza tym samo skanowanie nie jest tak ekscytujące jak cyfrowa fotografia i obróbka grafiki.

Marcowy numer CD-Action jaki jest, każdy widzi, ale nie każdy pewnie wie, że za miesiąc nasz magazyn świętuje swoje PIĄTE urodziny. To największe wydarzenie w historii tego czasopisma od dnia jego powstania. Przygotowujemy więc wydanie jubileuszowe. Będzie wyjątkowe pod każdym względem. Po pierwsze inaczej niż zwykle będziemy wyglądali. Nie zdziwicie się, gdy w witrynach kiosków zobaczycie kosmiczno-metaliczną okładkę zamiast tradycyjnie kolorowej. Będą też nietypowe artykuły i najlepsza w historii CD-Action pełna wersja gry. Jaka? Ano zobaczycie, ale trzymajcie się mocno podłogi, gdy będziecie patrzeć! Planujemy, oczywiście, tradycyjną urodzinową imprezę, ale o tym, kiedy, co i jak pomyślicie za miesiąc.

Kolejny raz pojawi się też w sprzedaży CD-Action w wersji DVD. Pisaliśmy już o tym wielokrotnie (również w tym numerze), ale w związku z ciągle powracającymi wątpliwościami przypominać: będą DWIE WERSJE CD-Action - jedna tańsza, wyłącznie z płytami CD-ROM, druga droższa, ale za to z DVD i dodatkowo z pełną wersją gry na CD-ROM (obie w jednym dużym pudełku na DVD). Będą inaczej wyglądały, żeby nikt się nie pomylił. Bardzo ważną informacją jest również to, że nie wszędzie będzie można kupić CD-Action z DVD. Tylko EMPIKI i duże salony z prasą będą miały go w swojej ofercie. Każdy jednak może zamówić CD-Action z DVD u nas w wydawnictwie. Zainteresowanych odsyłamy na stronę 43.

I jeszcze jedno - kwietniowy numer CDA powinien ukazać się tuż po 20 marca. Naturalnie, mogą mu się w niektórych miejscowościach zdarzyć kilkudniowe poślizgi - ale niestety na jakość pracy dystrybutorów wpływu nie mamy. Tak czy siak, możecie o parę dni wcześniej dowiedzieć się, "co w nim grane", odwiedzając naszą stronę WWW (www.cdaction.com.pl).

Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak zaprosić Was do lektury tego numeru CDA - i do niecierpliwego oczekiwania na numer 04/2001.

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

CD-ACTION

e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 58
Marzec 2001

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny: Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Eukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski

Styl i Wyprowadzenie: Lukasz Bonczol, Pawel Omello, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemyslaw Ostrowski, Slawek Byskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Berta, Pawel Minialowski, Marcin Turkowski, Jan Janowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Taczynski

Redaktor Techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyzn, Beata Haratym, Janusz Orzoni, Jakub Siepkowski

Opracowanie Graficzne i Ilustracje

Katarzyna Kondrat

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Główny Wydawca: Zbigniew Bański

Wartość Obrotu: Kijewski tel. (0 71) 3412083

Prezentacja: Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Redakcja: Jacek Budun
tel. (0 71) 3421841 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (0 71) 3421841 w.121
tel. komórkowy (0) 603 873963
e-mail: kmlinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: g.rafal@futurenetwork.com.pl

Biurowy Redakcyjny w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl

Biurowy Redakcyjny na komputerze DELL
Pauza Redakcyjna: Joanna Karwin-Kijac
tel. (0 71) 3421841 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielec

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZESCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopisma i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoferowania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i ośmiu specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiarowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredagowane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

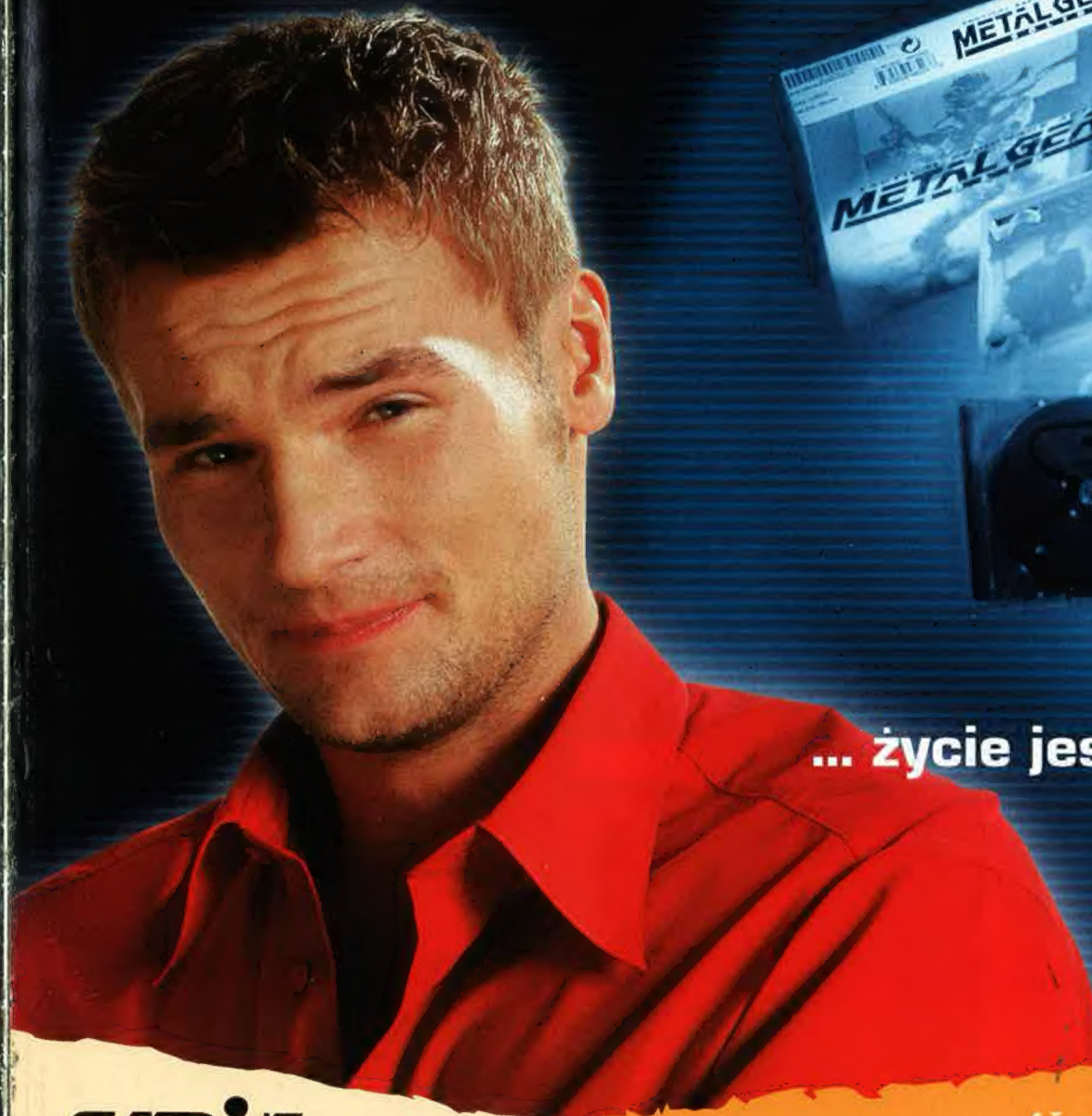
future
network poland

Media with passion



stokrotka

Rozmawiam i dostaję wspaniałe nagrody!



... życie jest zabawą!

EMPIK

Dlaczego warto być z nami? Z wielu powodów. Jeden z nich to Program „Stokrotka” dla Stałych Abonentów sieci Era, w którym za punkty-Stokrotki dostajesz cenne nagrody. Stokrotki dajemy Ci za to, że korzystasz z naszych usług.

Co możesz mieć? Nie sposób wyliczyć. Od akcesoriów telefonicznych, wyposażenia domów i biur, usług szkoły języków obcych, przez książki, płyty, sprzęt audio i video, aparaty fotograficzne, po bilety lotnicze i wakacje w tropikach.

Partnerzy Programu „Stokrotka”

Kodak

EMPIK

BRITISH AIRWAYS

LOT

IKEA

NATIONAL GEOGRAPHIC

Panasonic/Technics

VING

Office DEPOT



moja

Pokémon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo Warner Bros., Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągaj-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalogu Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się *zbyt* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3: jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołując komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Znajdźcie go w katalogu (na CD) CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie go do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ew. restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

Uwaga 4: muzyka w menu CD - fragment ścieżki muzycznej z filmu Blair Witch Project #2.

Army Men

(3DO)

Rodzaj: akcja, strzelanina, elementy strategii
Premiera: maj 99
Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Windows 9x, CD x4, Direct X
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM, CD x8
Akcelerator: nie trzeba
Recenzja: CDA 7/98
Cena: 7

Zobaczcie, co pisał na jej temat Mac Abra.

"Nie ma się co czuć; gdy tylko uruchomiłem grę Army Men, od razu nasunęło mi się skojarzenie z kultowym dla fanów połączeniem strzelanki z odrobiną myślenia - grą Cannon Fodder. Podobieństwo jest tak oczywiste, że nie wymagając żadnego uzasadnienia. Począwszy od idei, przez masę rozwiązań (zgoda, że rozbudowanych i wzbożonych o nowe pomysły), aż po klimat rozgrywki. Zakładam jednak, że nie każdy kojarzy co to za gra, ten Cannon Fodder... Otóż jest to gierka - teoretycznie - strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której dowodzimy kilkoma żołnierzami mającymi

do spełnienia rozmaite misje (taki Commandos skrzyżowany z Commando z C64. :)) W sumie jest to jednak dużo bardziej ambitna strzelanka niż strategia, RTS czy symulacja żołnierzy - wszystko bowiem zależy tu od naszej zręczności. Dowodzimy w niej grupką wojaków... z plastiku. (...) W sumie grafika Army Men wygląda zabawnie i niecodziennie.

Misje rozgrywane są w trzech odmiennych sceneriach - pustynia, las, bagna. W każdej scenerii mamy kampanię składającą się z kilku oddzielnych, ale tworzących całość, podkampanii; te zaś dzielą się na kolejne (zwykle 2-3) scenariusze. Dodatkowo mamy jeszcze opcję treningową (Bot Camp - zalecam rozpoczęcie zabawy od niej), no i odłoty multiplayerowe (w trybach deathmatch i capture the flag). Założenia każdej misji otrzymujemy na początku rozgrywki, przy czym bardzo często zdarza się, że w miarę rozwoju akcji dochodzą nowe zadania.

Większość misji przeprowadzamy solowo, tj. naszym wiernym sierżantem, który jako jedyny potrafi obsługiwać część z dostępnych pojazdów (np. czołgi, a są jeszcze ciężarówka, transportery opance-

zione, jeep z zamontowanym kaemem) i wykorzystywać wiele dodatkowych rodzajów broni znajdujących w skrzyniach (granaty, bazooki, moździerze, miotacze ognia, ładunki wybuchowe, miny. "Sarge" umie je rozmieszczać i wykrywać wroga pola minowe. Może też żądać wsparcia powietrznego, desantu spadochroniarzy czy samolotu wiadocznego, o ile odkryje potrzebne do tego "znajdźki". W wielu misjach towarzyszy mu niewielki oddziałek żołnierzy, którym możemy wydawać rozkazy. Dość często zdarza się, że zaczynamy misję samym sierżantem, którym musimy dotrzeć do punktu, gdzie czekają na nas żołnierze - a dalej wyruszamy już razem. (...)

Co jeszcze można napisać o tej grze? Grafika jest w sumie OK, efekty dźwiękowe i muzyka są, co najmniej, niezłe (muzyka lepsza od efektów; naturalnie myślę tu o muzyce między misjami, bo podczas samej gry głównie słyszymy werble). Misji jest wystarczająco sporo, by się nie znu-

Kolekcja CDA nr 33



dzić, czy narzekać na skąpstwo producenta. Jeśli jednak oczekujesz gry, która pozwoli ci się fajnie zrelaksować, angażując przy tym twoje palce i (w dużo mniejszym stopniu) mózg, to Army Men jest dla ciebie strzałem w okolice dziesiątki.

PS Dobra rada - instalujcie grę "na full", co zajmie jakieś 350 MB. W innym wypadku oszczędność jest niewielka (jakieś 150-200 MB), a czeka was nieustanne dogrywanie animacji, efektów itp. z CD-ka."

Polska instrukcja w najnowszym
Action Plusie!

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| Timeshock | - 07/98 |
| - pinball | |
| FA/18 Hornet 3.0 | - 08/98 |
| - symulator lotu | |
| Eastern Front | - 09/98 |
| - turowa strategia | |
| Flying Corps | - 10/98 |
| - symulator lotu (I wojna) | |
| Alone in the Dark 3 | - 11/98 |
| - przygodówka w 3D | |
| GT Racing'97 | - 12/98 |
| - symulator jazdy | |
| Prisoner of Ice | - 01/99 |
| - przygodówka (horror) | |
| Motor Mash | - 02/99 |
| - zręcznościówka + samochody | |
| FX Fighter Turbo | - 03/99 |
| - karate | |
| Spec Ops | - 04/99 |
| - komandosi w 3D; akcja i nie tylko | |
| Prost GP | - 04/99 |
| - Formuła 1 | |
| Dark Colony | - 05/99 |
| - RTS w realiach s.f. | |
| Stonekeep | - 06/99 |
| - RPG (klasyka) | |
| Wacki | - 07/99 |
| - przygodówka po polsku | |
| Die Hard Trilogy | - 08/99 |
| - akcja, strzelanie, jeżdżenie | |
| Fallout | - 09/99 |
| - GIGAhit w kategorii RPG | |
| EarthSiege 2 | - 10/99 |
| - symulacja Mechów | |
| Magic Music Maker 2.0 | - 11/99 |
| - program do tworzenia muzyki | |

Fate of the Dragon

(Eidos Interactive)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x/00, DirectX

Chiny, II wiek naszej ery. Czas wojen domowych między walczącymi o dominację trzema królestwami (nie dziwicie się chyba, że grę robią skończoności panowie?). W każdym razie skomplikowany RTS, nieco (podkreślam słowo NIE-CD!) w klimatach Age of Empires. Dość duży - 107 MB na HDD. Ale za to i okrojona kampania, i trening, i opcje w trybie skirmish...



Diablo II

(Blizzard)

TYLKO U NAS
w marcu



Wymagania: P233, 32 MB RAM, Windows 95, wskazany akcelerator

No co ja mam mówić - fani i tak wiedzą 1000 razy więcej ode mnie. A co ja mam powiedzieć tej reszcie, żeby mnie tamci nie zabili śmiechem? :). Nieważne. No więc, to nie jest gra RPG, ani CRPG (che, che). To raczej radosna rzeźnia w konwencji fantasy, z gościem (w demie tylko barbarzyńca), który schodzi w podziemia by pokonać Wielkie Zło. Przy czym nie tylko siekamy (stąd gorąco polecam lekturę readme, dostępnego w katalogu z demem; klawiszologia, którą podaję, to tylko czubek góry lodowej). Cykl Diablo jest kultowy - sami zobaczcie (jeśli jeszcze tego nie zrobiliście), czy słusznie. W każdym razie demo zajmuje blisko 140 MB na HDD. Moim zdaniem warto...

Uwaga: na samym początku polecam uruchomić program monitorujący twój system. Nie pękaj, jeśli ekran nagle zrobi się ciemny i/lub migocze. Ale jeśli trwa to dłużej niż 30 sekund, to już nie jest dobrze - może restarcik pomoże?

Klawiszologia (mocno skrócona)

Lewy przycisk myszy - m.in. podnoszenie/wyrzucanie, otwieranie, interakcje z NPC.
Prawy przycisk myszy - m.in. wybór celu, picie napojów, aktywacja scrolli itd.

- [A] lub [C] - włącza/wyłącza ekran Character Attributes
[B] lub [I] - włącza/wyłącza ekran Backpack/Inventory
[Q] - włącza/wyłącza Quest log
[H] - help!
[Ctrl] - trzymaj wciśnięty, by biec
[R] - włącza/wyłącza Autorun mode
[Tab] - włącza/wyłącza automapę
[F9] - centruje mapę na postaci gracza
[F10-F12] - włącza/wyłącza dodatkowe tryby mapy
[N] - czyści ekran z wszystkich wiadomości tekstowych



- | | |
|---|---------|
| Earth 2140 PL SE | - 12/99 |
| - doskonały RTS (po polsku!) | |
| Motorhead | - 01/00 |
| - ekstra samochodówka! | |
| Shogo: MAD | - 02/00 |
| - znana gra FPP | |
| Actua Soccer 3 | - 03/00 |
| - piłka nożna (symulacja) | |
| Plane Crazy | - 04/00 |
| - samolotowa ściganka | |
| Incoming | - 05/00 |
| - rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter) | |
| G-Police | - 06/00 |
| - akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu | |
| Fallout 2 | - 07/00 |
| - sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)] | |
| Croc: Legends... | - 08/00 |
| - zabawna platformówka w 3D | |
| Ultimate Race Pro | - 09/00 |
| - symulator jazdy samochodem | |
| M.A.X. 2 | - 10/00 |
| - rozbudowany RTS | |
| MIG Alley | - 11/00 |
| - symulator lotu myśliwców | |
| Big Race USA | - 12/00 |
| - pinball | |
| Int. Rally Championship | - 12/00 |
| - samochodówka | |
| Total Annihilation | - 01/01 |
| - znakomity RTS | |
| Heroes of Might & Magic | - 02/01 |
| - kultowa turowa strategia fantasy | |
| Army Men | - 03/01 |
| - akcja + elementy strategii | |

* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoood itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Exploman

(CDV)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator

Hm, znowu wrócę pamięcią do Amigi, do czasów Boulder Dasha i Bombermana. Opisujemy tutaj gierka to remake tych dwóch tytułów, na dodatek 3D. Ogólnie, bardzo fajna gra arcade, gdzie i myśleć trzeba, i szybko działać. Moim zdaniem - bardzo warto. Tym bardziej że całe demo to tylko 8 MB, a oferuje 2 postacie i dwa levele do przejścia. Aha - klawiszologia jest bardzo prosta (choć po niemiecku :). kursory, [Enter] - aby podłożyć bombę, [Ctrl] - dla jakiegos extrasa. Chyba wszystko? Cel misji? Przebyć labirynt w jednym kawalku, jak mniemam...



Jetboat Superchamps 2

(Small Rockets)



Wymagania: P2 233, 32 MB RAM, Windows 9x, akcelerator

Mangowe postacie ścigają się motorówkami po wodzie. Brzmi może nie-poważnie, ale gierka wygląda ładnie i można się pobawić. Zajmuje 36 MB na HDD. Dwa tryby gry, dwie postacie do wyboru, jedna lokacja. Sterowanie? Ano kursory, bo cóż by innego? Jeśli komuś spodobała się część pierwsza, to i teraz będzie się nieźle bawił.

Cpt. Wesco

(Spark-Design)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, DirectX

Hm, prosta, ale sympatyczna kosmiczna strzelanka o dość specyficznym humorze. Nie wymaga specjalnego myślenia - po prostu grzejemy we wszystkim, co się rusza, naturalnie w jakimś bardzo szczytnym celu (no wybaczenie, legenda spisana po niemiecku...). Zda się, że jak zawsze trzeba ocalić świat. Demo zajmuje jakieś 13 MB.



Invaders 1.0.1

(Sami Sierla)

Wymagania: P2, Windows 9x/2000/NT, DirectX

Hem, gość chciał zrobić możliwie wierny remake pierwszych Invaders, jeszcze tych, co chodziły na ekranach TV z praprzodków PSX :). No i chyba mu wyszło. A całość to (uwaga) 1 MB. Sterowanie: kursory + [spacja].



Fallout: Tactics Brotherhood of Steel

(Interplay)

Wymagania: P2 300, 64 MB RAM, Windows 9x, DirectX

Uwaga: Jeśli masz kartę grafiki 2 MB, to liczyć się z tym, że demo będzie działało bardzo wolno (albo w ogóle). 4 MB na karcie graficznej to bardzo sensowne minimum...

Jeeezu, znowu trafiam na gierkę, którą naprawdę trudno opisać w paru słowach (czy zdaniach). Hm, wyobraźcie sobie grę RPG rozgrywaną w turach, osadzoną w świecie postnuklearnym, zdecydowanie nastawioną na walkę (rozgrywaną dla odmiany w czasie rzeczywistym). No to od biedy będzie to.

Fani np. Jagged Alliance też poczną się znajomo... W każdym razie obie wcześniejsze części Fallouta były ogromnymi przebojami i dowodem, że nadal można robić gry oryginalne, ambitne itd. i dobrze to sprzedawać. Czy najnowsza część będzie miała podobne powodzenie? Myślę, że tak.

Demo najpierw rozpakowuje się do Tempa (ok. 110 MB), potem instaluje we wskazanym miejscu (132 MB). Oferuje 4 misje treningowe (wręcz nakazuję je przejść!) + 2 misje solowe. Gorąco zachęcam też do lektury dokumentacji.

Skrócona klawiszologia

[F1] - Help
[F6] - Quick Save
[F7] - Quick Load
[I] - Inventory
[C] - Character screen
[Tab] - przełączenie pomiędzy minimapą i tekstem
LMB na gruncie - ruch
[Shift] + **LMB** - bieg
LMB x2 - bieg
[Backspace] - stop
LMB na obiekcie - akcje (użyj, mów, weź itp.)

• Skills

[Alt+1]: Sneak
[Alt+2]: Lockpick
[Alt+3]: Steal
[Alt+4]: Traps
[Alt+5]: First Aid
[Alt+6]: Doctor
[Alt+7]: Science
[Alt+8]: Repair

• Walka

LMB na cel - ognia!
RMB - ognia!
[U] - zmiana lewa/prawa ręka
[Y] - wybór broni
[R] - ładowanie broni

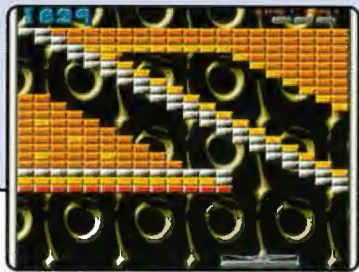
• Kontrola oddziału

[NumPad 1-6] - wybór członka oddziału
[NumPad /] - zaznaczamy cały oddział
[NumPad -] - Sentry Mode Off
[NumPad +] - Sentry Mode Aggressive
[NumPad *] - Sentry Mode Defensive
[NumPad Enter] - stój!
[NumPad .] lub [Del] - czołgają się
[NumPad 0] lub [Ins] - powstań
[Enter] - koniec walki
[Spacja] - koniec tury

DX-Ball 2

(Longbow Digital Arts)

Klasyczny wręcz w formie treści Arkanoïd (dla 1-4 graczy), czyli rozbijanie muru za pomocą odbijanej piłeczki. Każdy, komu przytrafiło się w to zagrać, wie, jak dziko grywalna jest ta gierka. Zatem nie muszę więcej zachęcać. Demo zajmuje 4 MB, obsługa myszką, kilka ścieżek muzycznych do wyboru... Ech, przypominają mi się złote czasy Amigi... :)



Retrobot

Wymagania: dowolny PC

I jeszcze raz powrót w czasy, gdy 48 KB pamięci wystarczało, by stworzyć grę budzącą emocje... (choć nie jestem pewny, czy ten powrót był potrzebny :)).



Gunman Chronicles

(Sierra)



Wymagania: P233, 32 MB RAM, Windows 9x, wskazany akcelerator



Hmmm... o samej grze było niedawno (w poprzednim CDA), więc w wielkim skrócie: bardzo klimatyczny FPP, trochę załatujący Half-Life'em (to moja opinia - ale skoro engine jest z HL, to ciężko tego nie wyczuć, nie? :)). Ogólnie akcja jest osadzona w przyszłości. Demo zajmuje 119 MB. Klawiszologia itp. - wszystko jest w odpowiednich opcjach w menu...

Heist

(Virgin Interactive)

Wymagania: P2 233, 64 MB RAM, Windows 95

Wyobraź sobie taką sytuację: dostajesz 15 lat więzienia za napad. I nagle ktoś cię zeń wyciąga. Nie wiesz kto, nie wiesz po co. Wiesz tylko, że nieznany boss na pewno nie uczynił tego bezinteresownie. Co dalej? Reszta zasadniczo zależy od twojej inwencji. Gra jest dziwnym mikssem GTA... i Fallouta (raczej ten drugi jest w przewadze). Znajomość anglika nader mile widziana... Nie będę się wdawał w szczegóły i klawiszologię, gdyż twórcy zrobili graczom fajny prezent - całą instrukcję w formacie .pdf znajdziecie w katalogu z grą! Same demo zajmuje 101 MB. Może nie każdemu się spodoba, ale na pewno u części z was wywoła ryk zachwyty.



Monster Hunter

(Monkey Byte Development)

Wymagania: P133, 32 MB RAM, Windows 9x/NT, DirectX

Bardzo przyjemna gra arcade (dla każdego od 5 do 95 roku życia). Zostań łowcą potworów... Gra nawiązuje do klasyki labiryntówek i robi to bardzo ładnie. Całość zajmuje niewiele - 21 MB, a daje opcję treningową i 5 misji bojowych. Klawiszologia? No cóż, kursory i [spacja] :).



Starshatter

(John DiCamillo)

Wymagania: P2-300, 64 MB RAM, wskazany akcelerator, DirectX

Bardzo przyjemna niespodzianka dla fanów space-simów. Efektowna wizualnie (i nie tylko) gra w tych właśnie klimatach. Zajmuje tylko 13 MB! A do tego zawiera kilka misji... Oby więcej takich dem - małych a dobrych...

Klawiszologia

[Kursory] - sterowanie
[A] i [Z] - kontrola ciągu
[S] - silniki stop
[T] - namierz cel
[F] - ognia (broń podstawowa)
[Spacja] - ognia (broń dodatkowa)

INDEKS DEM

- Captain Wesco
- Diablo 2
- DX-Ball 2
- Exploman
- Fallout- Tactics Brotherhood of Steel
- Fate of the Dragon
- Gunman Chronicles
- Heist
- Invaders
- Monster Hunter
- Retrobot!
- Starshatter

UWAGA: z przyczyn technicznych w tym miesiącu na CD nie znajdziecie anonsów do Pomocnej Dłoni. :(Przepraszamy za interesowanych. Za miesiąc zamieścimy naturalnie i aktualne, i zaległe wydanie tej rubryki. Jeszcze raz - sorry.

PROGRAMY

[Windows Media Player 7.1] - Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna.
[DirectX 8.0] - Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.
[3D Top] - Mała aplikacja, która tworzy trójwymiarowy pulpit. Tapety, ikony i foldery mogą zostać umieszczone w dowolnym punkcie przestrzeni.
[Tweak UI 1.33] - Jeden z najlepszych programów produkcji Microsoftu. Pozwala ustawić bardzo wiele ukrytych parametrów systemowych.
[TweakAll 2.0b] - Bardzo rozbudowana aplikacja, pozwalająca zmienić ukryte parametry systemu Windows (także w wersjach ME i 2000).
[Cacheman 3.80] - Umożliwia optymalizację pamięci operacyjnej komputera, a także poprawia sposób buforowania transferów z dysku.
[KillAd 0.11] - Umożliwia wyskakujące okienki z reklamami w trakcie przeglądania serwisów WWW.
[Download Accelerator Plus 4.0b] - Narzędzie poprawiające wydajność transferu plików z Internetu. Według użytkowników przyspiesza nawet o 300%.
[Copernic2000 4.56] - Zaawansowana wyszukiwarka sieciowa. Pozwala uruchomić przeszukiwanie w wielu serwisach jednocześnie.
[Paint Shop Pro 7.1] - Jeden z najlepszych programów graficznych, jakie powstały. Za niewielkie pieniądze oferuje możliwości na poziomie Photoshopa.

EXTRAS

[Bonus 1] - FAQ, pierwszy odcinek kursu Delphi, sporo ikon i kursorów, dwa polskie magazyny internetowe, utwory zespołu Cranberries w wersji MIDI, sporo do działu Na Luzie (animki, komiks, teksty, obrazy), dźwięki do Windows, alternatywne obrazki do zastąpienia firmowych logosów Windows (Matrix, Quake, Spawn, Tomb Raider itd). Sporo fajnych tapet dla fanów fantasty i nie tylko. Theme packi ze smokami, gotykimi klimatami, skiny do WinAmpa. Sporo małych, ale bardzo fajnych programów użytkowych (część w wersji PL).
[Bonus 2] - Kąci dla fanów Magic the Gathering i Tony Hawk 2 (są też dodatkowe packi do tej gry). Ponadto "male gierki" (Bomberman, Manic Miner, Pong, Scrabble PL). Nowe levele do HoM&M3, Age of Empires, Settlers 2, Starcrafta. Sporo tipsów po polsku. Save'y m.in. do Red Alert 2, Tomb Raider Chronicles (do każdego etapu), Najdłuższej Podróży, Metal Gear Solid. Trejnery do dem najnowszych gier oraz ich pełnych wersji.
[Esensja #2] - Znakomity, w pełni profesjonalny, polski magazyn sieciowy, poświęcony ogólnie wszystkim, co łączy się z science-fiction i fantasy (opowiadania, komiksy, recenzje gier, filmów). Gorąco polecam lekturę - choćby po to, by zobaczyć, na jakim poziomie można robić własną, niekomercyjną gazetkę.
[Księga Cieni (BWP#2)] - Trailer drugiej części znanego horroru oraz screen-saver na jego motywach.
[Tawerna RPG] - Kąci fanów RPG.
[Action Mag 10] - Coś dla myślących i lubiących poczytać fajne, ale i kontrowersyjne teksty. Także archiwalne AR itd. Tamte rozmaite kąci tematyczne m.in. fanów sportu, horrorów, filmów, Star Wars.
[Implementacje Pascala] - Wielka niespodzianka dla fanów kursu programowania w Pascalu w CDA.
[Strategic Area] - Kąci fanów gier strategicznych.
[Cennik Klubu CDA] - Najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem 0801 600 200.
[FPP Zone] - Kąci miłośników gier FPP.
[Scena] - Trochę demek, modków oraz twórczości czytelników.
[Speed Zone] - Kąci miłośników 4 kółek - ale tych komputerowych :)).
[Esensja 11/2000] - doskonały zin poświęcony szeroko pojętej fantastyce naukowej. Polecamy!
[Adventure Zone] - Kąci miłośników gier przygodowych oraz TPP.

I.T. Medi@

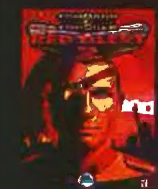
Gry, filmy dvd,
programy użytkowe,
programy edukacyjne,
tipsy, solucje, pogotowie gracza



Age of Wonders
79 PLN



Chase Combat 4
69 PLN



Red Alert 2
139 PLN



Crime Cities
69 PLN

Dzwoń! ✓
(0-52) 373-34-05

Ponad 5000 pozycji
oraz
1000 filmów DVD!

www.itmedia.com.pl

Duży wybór!
Niskie ceny!
Krótkie terminy!
Profesjonalna obsługa!

Zapraszamy!
Od poniedziałku do soboty
od 8.00 do 16.00

(0-52) 373-34-05

I.T. Medi@

Sobowtór roku 2000

Tadam!!! Oficjalnie ogłaszamy: czytelnicy CDA uznali, że laureatką konkursu na sobowtóra postaci z gry w roku 2000 zostaje:

JOANNA WOŁOSZKO

W nagrodę otrzymuje
przenośny odtwarzacz MP3
(nagrodę wysyłamy pocztą).



A oto, co laureatka mówi o sobie:

Co do mojej osoby, to jestem na świecie już ćwierć wieku, mierzę 178 cm (resztę wymiarów widać na fotkach), mieszkam na warszawskim Ursynowie, pracuję jako kierownik działu w jednym z supermarketów i oficjalnie od 1.5 roku dzielę swoje łóżko z Andrzejem. Gdy wyrwę trochę czasu dla siebie, wychodzę na zastłony spacer z Nazirem (+/- owczarek belgijski) i czasami podążam na siłownię, aby pozbyć się nadmiaru wrażeń, i nie tylko... Późnym wieczorem poszeram w Internecie, popijając kubek zupki chmielowej.

Nieco o konkursie

Rozrzut głosów czytelników był bardzo spory, a poziom konkursu wyrównany. Praktycznie każda Lara ma sporą grupę swoich fanów i połamane kilka męskich serc. Niemal do końca nie wiedzieliśmy, kto wygra, codziennie klasyfikacja sobowtórów wywracała się do góry nogami, gdy nadchodziła kolejna porcja głosów. Zatem wszystkie sobowtóry i sobowtórki, które nie zajęły pierwszego miejsca, mogą pozbyć się kompleksów. Też się podobałyście/liście. A ponadto i tak najważniejsze w życiu jest być sobą - a nie być podobnym do kogoś. W każdym razie trzy kolejne Lary były o pierś :) za naszą laureatką - niemal tak jak w USA o zwycięstwo zadecydowały ostatnie dni i dosłownie kilkanaście głosów.

Redakcja chce też dodatkowo wyróżnić dwie kreacje:

Aleksandrę Kuc w roli Leminga - dla najmłodszego uczestnika konkursu w roku 2000. Pochwalamy też pomysłowość w wyborze postaci i samą kreację. Swoją drogą Ola miała na koncie całkiem sporo głosów, bo zmieściła się w pierwszej szóstce laureatów!

Annie Muszyńskiej (z siostrą i kumplem) - za zaangażowanie, aranżację i kostiumy. Ta trójka też zyskała spore uznanie w oczach czytelników CDA. My uznaliśmy, że ilość pracy włożona w wykonanie kostiumów warta jest nagrody. Zauważcie, że obie panie NIE przebrały się za Lary, co też jest ewenementem :).

Nagrodą będą pełne wersje gier.

I jeszcze jedna uwaga: traktowaliśmy ten konkurs tylko i wyłącznie jako luźną zabawę, dlatego troszkę zniesmaczył nas fakt, iż na dwie Lary głosowało - dziwnym trafem? - sporo osób... z tego samego miasta, z którego pochodziła sobowtórka. Ludzie - to nie był plebiscyt pt. "Kto ma więcej kumpli i kumpelek" czy "Nasze miasto musi wygrać". To jest i ma być - zabawa. Głosujcie tak, jak mówi Wam sumienie, a nie patriotyzm lokalny. Obie Lary i tak dostały sporo głosów - więc taka "pomoc" była zupełnie niepotrzebna...



PS Oprócz laureatki publikujemy dziś (poza konkursem) zdjęcie Oli Poloczek jako Neo z Matrixa (a poza konkursem dlatego, że nie ma, jak na razie, gry bazującej na Matrixie, więc Neo nie pasuje do założeń naszego konkursu).

A na sam koniec - lista nagrodzonych, czyli kilku z tych, którzy typowali Joannę na zwyciężcę. Otrzymają nagrody-niespodzianki. Oto lista szczęściarzy:

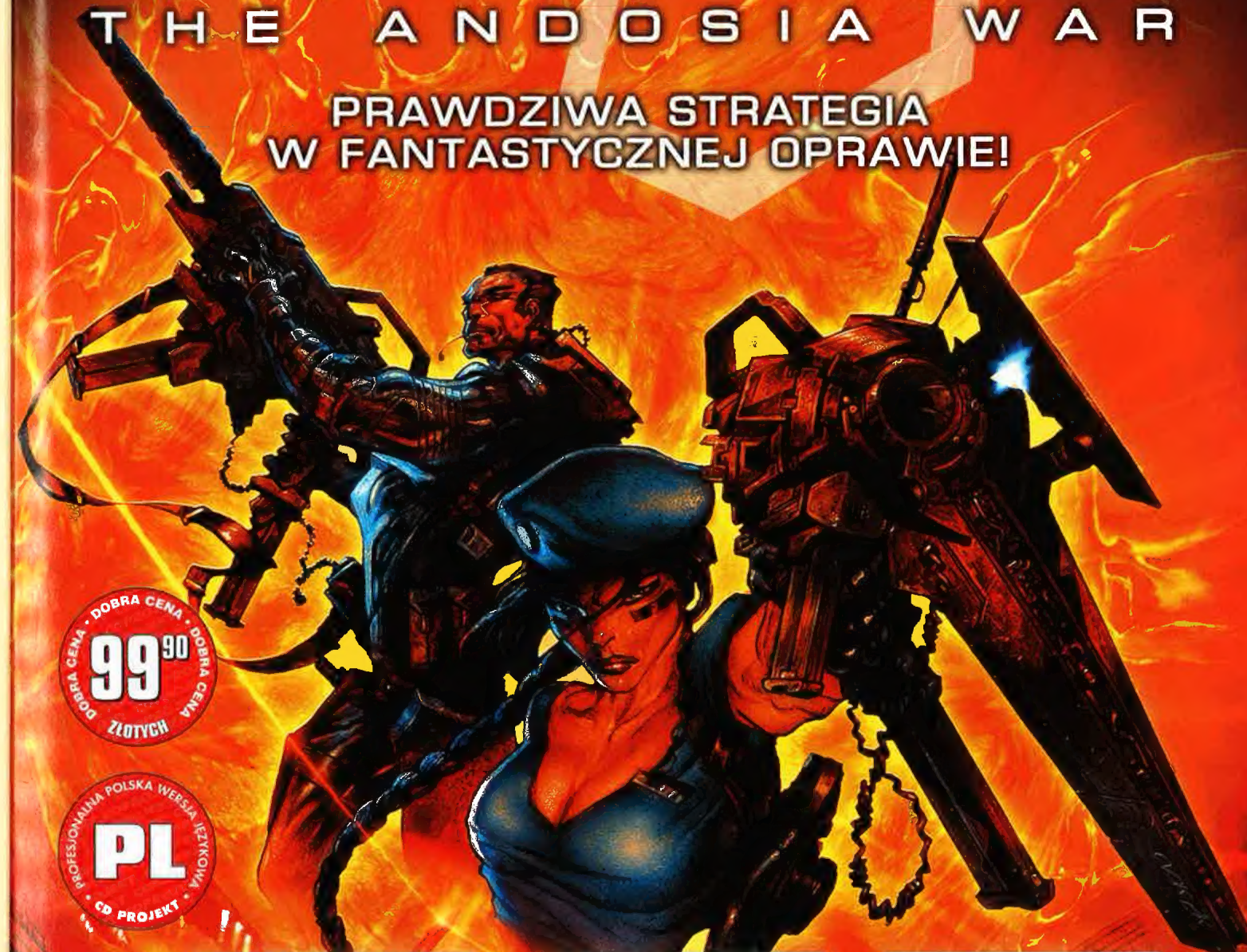
Magdalena Nogal, Poznań
Wojciech Żurański, Pokrzydowo
Piotr Musielak, Syców

PREMIERA 7 MARCA

BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

**PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!**



DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
KŁĄCZ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi.
Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku.
Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

**W pudełku z grą
BATTLE ISLE 4
znajdziesz GRATIS
doskonałą strategię
turową, której akcja
osadzona jest również w
świecie sagi Battle Isle, pt:**

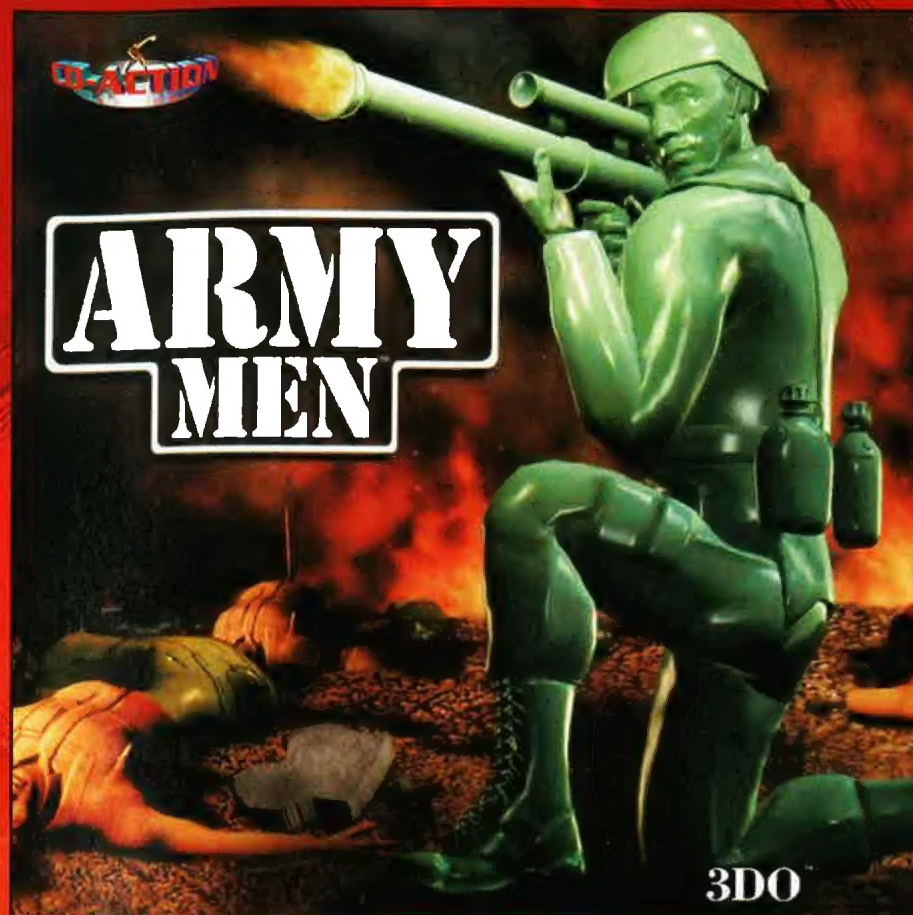
INCUBATION
w polskiej wersji językowej!



Wersja polska i
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sklep z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



luty/marzec 2001
Kawaii
czasopismo dla Ciebie!!!

Dragon Ball!



Podsumowanie walk!
Charakterystyki postaci!
Śliczne grafiki!
I już wkrótce
wiele innych
niespodzianek
dla wszystkich fanów
świata Dragon Ball!

Pokémon

**W kwietniu
ukaze się CDA
z dołączonym DVD**

Naturalnie będzie też do nabycia
CDA z CD, bez obaw!

**DVD
CD-ACTION
ROM**

Jeśli jesteś zainteresowany

płytą DVD

zajrzyj na stronę 43

ZABAWA NA CAŁEGO!

JUŻ W SPRZEDAŻY !

Szalone przygody zwanego
Jana Dżdżowniczego w nowej,
dwuwymiarowej grze platformowej
dla młodszych graczy!

**EARTHWORM
JIM 3**



Jim dżdżownica
powraca i to jak:
w trzech wymiarach.
Tym razem to już
całkiem postradał
zmyśli!

Nasz
bohater
został ogle-
szony przez...

spadającą krowę.
Został uwieczniony w szalo-
nym świecie wykreowanym
przez jego własny umysł.
Jim podejmuje walkę na
wielu frontach pełnych
komicznych czarnych
charakterów. Każdy z nich
powiązany jest z najtrasz-
niejszymi obsesjami i fantazjami
jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich
kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się
i wrócić do życia jako wielki
gwiazdor: SUPER-ROBAK.



Interplay



PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69
ZŁOTYCH

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

Pamiętasz grę „Hokus Pokus
Różowa Pantera”? Na pewno. Teraz
przedstawiamy drugą część przygód
Różowego Detektywa w grze

**Na kłopoty
Pantera**



W roli głównej

Cezary Pazura

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno
z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się
mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia
wojna światowa gotowa. Oczywiście przy
założeniu, że koloniści nie są zwykłymi
kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest
Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na
trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie
bułka z masłem, wymaga giędkiego umysłu,
zabójczego poczucia humoru i podróży po
całym świecie. Rzuć więc w kąć nadęte gierki,
i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!
Niech żyje Różowa Panteral



MGM/JA FAMILY ENTERTAINMENT

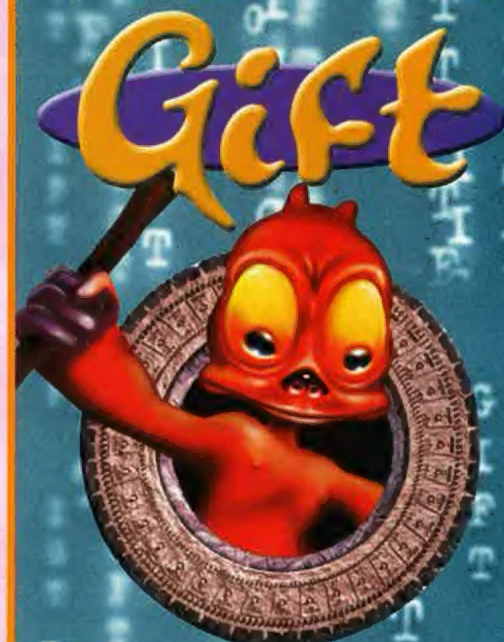


PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY !

Poznaj nowego, bohatera
gier komputerowych,
największego zgrzywsa
jakiego dotąd widziałeś!



Gift to przesympatyczny stworek, który
postanawia wejść do nowej gry
komputerowej, by ją przetestować, ale nie
to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały
bohater zakochał się w pięknej księżniczce
uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały
Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się
w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa
w zakręconym świecie parodiującym znane
gry komputerowe. Niesamowita trójwy-
miarowa grafika, profesjonalne opraco-
wanie muzyczne, szybka akcja, setki
zagadek oraz tryskająca humorem fabuła
rozbawia nawet największych ponuraków.



cryo
INTERACTIVE

© 2000 Cryo Interactive.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

1999 Interplay Productions. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkcja gry i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim
wyprodukowane z pomocą © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim
i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i logo © 1999 Interplay.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i logo © 1999 Interplay. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 1996 Wanderlust Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Passport to Pinball, Wanderlust, Intelligent Fun and Games
i Wanderlust logo są znakami towarowymi Wanderlust Interactive, Inc. Różowa Pantera i inne postacie są zastrzeżone © 1996
United Artists Pictures Inc. są używane na licencji MGM/UA LHM. TM używane za zgodą. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



NAJTAŃIEJ W KRAJU

SUDDEN STRIKE
Znakomita strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach II Wojny Światowej.



79 PL



95 PL



99 PL



99 PL



99 PL



159 PL

OFERTA

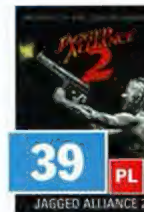
Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com



19 PL



29 PL



39 PL



49 PL



49 PL



49 PL



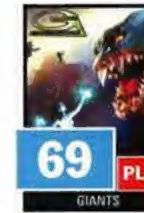
59 PL



69 PL



69 PL



69 PL



79 PL



79 PL



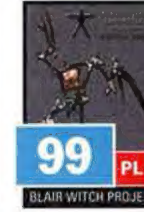
79 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



99 PL



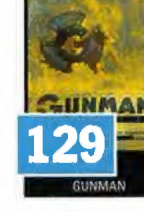
99 PL



119 PL



119 PL



129 PL



129 PL



129 PL



129 PL



129 PL



129 PL



149 PL



159 PL



169 PL

INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz megakonkursy!

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CO NOWEGO



GRY KOMPUTEROWE



49 PL

STARTER 2000 MAGIC THE GATHERING

Starter 2000 zawiera:
- 2 talie po 22 karty
- 2 dodatki po 15 kart
- 1 karta specjalna
- płytę CD ROM z opisami kart



NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION

W sprzedaży zestaw:
- uzupełniający zawierający 15 kart oraz 75 kart
15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł



49 PL

ZESTAW PODSTAWOWY

Zestaw zawiera dwie talie karta po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.
W sprzedaży również talie tematyczne oraz dodatki.

FILMY DVD

KSIĄŻKI

PHILIP ATANS „WROTA BALDURA II”



19 PL

AKCESORIA I GADŻETY

Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą spro- wadzić go z powro- tem. Krew bogi mor- du pynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi. Złodzieje Cienia, wampiry, nijnia oraz kamienne robaki budzą się do życia na Wybrzeżu Mieczu, w tętniącej akcją powieści - Wrota Baldura II, będącej literackim rozwinię- ciem gry komputer- owej.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

w i r t u a l n y
świat
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCJANE I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA I GADŻETY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. **UWAGA**, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

FALLOUT TACTICS



99 PL



PREMIERA: MARZEC 2001

Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactics otrzymasz **GRATIS** grę INVICTUS PL

SETTLERS IV



99 PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.
Ze względu na olbrzymie zainteresowanie promocyjną sprzedaż gry Settlers IV wraz z grą Saga, zostaje ona przedłużona do końca marca 2001.

PREMIERA: 23 LUTY 2001

Zamawiając grę Settlers IV do końca marca 2001 otrzymasz **GRATIS** grę SAGA PL

PIZZA CONNECTION 2



79 PL

W Pizza Connection 2 podobnie jak w wypadku Pizza Syndicate zadaniem gracza jest założenie i prowadzenie sieci pizzerii. Gracz zajmuje się wszystkim - od układania menu, poprzez projektowanie wnętrza lokalu, a skończywszy na prowadzeniu kampanii reklamowych.

PREMIERA: LUTY 2001

Zamawiając przed premierą grę Pizza Connection otrzymasz **GRATIS** grę DESCENT 3 PL

WORMS WORLD PARTY



79 PL

Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

PREMIERA: LUTY 2001

Zamawiając przed premierą grę Worms World Party otrzymasz **GRATIS** grę HOPKINS FBI PL

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

w i r t u a l n y . c o m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODZWOEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt

na Sobowtóra (Kwartal? Półroczna?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Uwaga: Właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym, te kandydatki na Larę, które chciałyby by filmowcy się z nimi skontaktowali, niech dopiszą w liście, iż chcą, by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angellinę Jolie? :).

A dziś prezentujemy kolejne propozycje:



1. Agnieszka Pienkoś (17 lat) - Lara Croft
2. Katarzyna Pleśniak (17 lat) - Lara Croft
3. Asia Świątkowska (8 lat) - młoda Lara Croft
4. Wojciech Wojciechowski (14 lat) - Tony Hawk
5. Marta Rutkowska (9 lat) - Lara Croft
6. Szymon Lisiński & friends (Glizda, Piechy, Sopol, Apacz, Kura) - jako Commandos

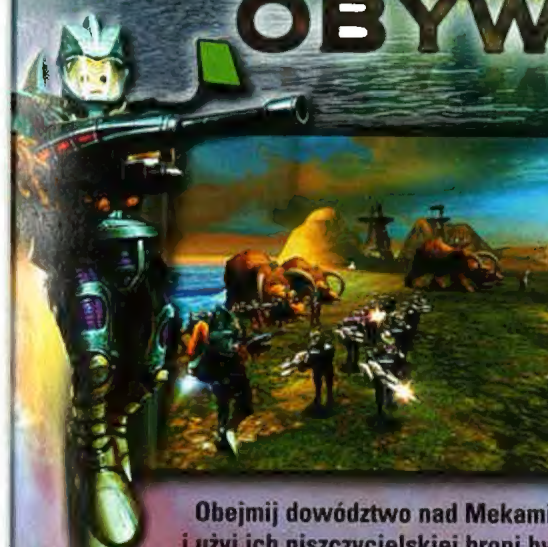
Za miesiąc kolejna odsłona.
Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !



TRZY RASY JEDNA WYSPA WIELKI KONFLIKT

GIANTS OBYWATEL KABUTO



Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.



Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.



Pokieruj Władczyniami Mózg i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Poreba 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.
Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants: Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Coś Nowego



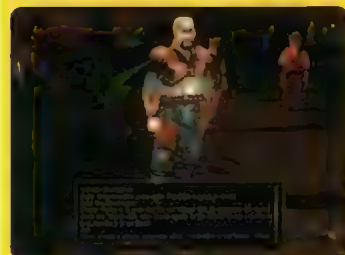
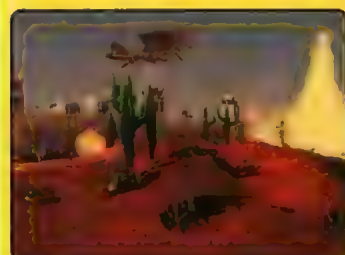
Po znakomitej grze Darkstone, która, moim zdaniem, wyznaczyła nowy standard w grach akcji, gdzie przygoda goni przygodę, dość długo przyszło nam czekać na coś, co sprostałoby poziomowi ustawionemu przez Francuzów. Ale w końcu się doczekaliśmy. Rosyjska (sądząc z nazwisk twórców) grupa programistów Nival przedstawia nam znakomitą grę Evil Islands. Chłopczy z Nival nie są tak zupełnie nieznani odbiorcom, bo robili grę Rage of Mages.

El General Magnifico

Jeśli przypomina Darkstone w tym, że w obu przypadkach mamy do czynienia z grafiką 3D pozwalającą swobodnie obejrzeć miejsca akcji. Można kamerą okrążyć naszego bohatera dookoła, można też zrobić zbliżenie albo odjazd kamery (by objąć wzrokiem większą część okolicy). Novum natomiast – i bardzo przydatnym – jest możliwość obniżenia położenia kamery niemal do wysokości pięty bohatera albo takiego jej wzniesienia, by ujrzeć czubek jego głowy. Ma to zasadnicze znaczenie, bowiem teren, w jakim przyjdzie nam działać, wcale nie jest – tak jak w Darkstone – płaski niczym talerz, lecz bardzo zróżnicowany. Okaże się więc, że najkrótszą drogą między dwoma punktami wcale nie jest łącząca je linia prosta; nieraz trzeba nam się będzie zdrowo natrudzić, by dotrzeć na miejsce, gdzie mamy dokonać kilku bohaterskich występów.

W grze animujesz młodego i bogu ducha winnego człowieka, wybranego przez los (czytaj: potężnego czarodzieja) do odegrania roli zbawcy na pewnej wyspie opanowanej przez zło. Młodzieniec, o prostym imieniu Zak, "ocyka się" niespodzianie dla samego siebie na kamiennym ołtarzu pośrodku jakiejś starej świątyni, czym wzbudza panikę i jednocześnie entuzjazm kilku świadków owego cudu, a po dotarciu do pobliskiej wioski (co samo w sobie będzie niemałym wyczynem) dowiadyuje się, że los przeznaczył mu rolę wybawcy. Gwoli prawdy godzi się dodać, że mieszkańcy bynajmniej go nie zmuszają do natychmiastowego podjęcia się roli bo-

hatera; lojalnie ostrzegają, że jeżeli nie zechce nim zostać, to zbeczęsić (znaczy się) nie dla niego przeznaczony ołtarz, co w tej okolicy zwyczajowo karze się gustownym stołem. Tak zachęcony Zak natychmiast przyznaje, że w istocie jest zbawcą. Nie masz to jak dobrze przemyślane działania dopinające.



Grę ciężko przypisać do określonego gatunku, więc w zasadzie i w tym podobna jest do Darkstone. Nie jest to typowy "rolplej", ponieważ nie mamy możliwości tworzenia postaci bohatera ani formowania drużyny, w czym miłośnicy RPG widzą największą przyjemność. Twierdzą nawet, i nie bezpodstawnie, że od prawdziwego doboru członków drużyny zależy sukces w grze. Uruchomisz El otrzymujesz bohatera już uformowanego i uzbrojonego. Jego brązowy sztylet okaże się znakomitą bronią, bo czas, w jakim przyjdzie mu dokonywać bohaterskich wyczynów, to – nie ukrywamy prawdy – epoka kamienia z grubszą tylko gładzonym. W warsztaku miejscowego kamieniarza, po wcześniejszym zamówieniu, można więc dostać gustowny kamienny topór bojowy; o zbrojach z metalu w ogóle tu nie słyszano.

Z drugiej strony mamy do czynienia z grą, w której bohater określa poziom pewnych konkretnych, rozwijanych stopniowo umiejętności i cech, takich jak siła, odporność na trud, zręczność czy zdolność cichego podejścia do celu (czołganie się bohatera przez rozmaite wertepy jest znakomicie zrobione graficznie). Nasz bohater zdobywa też sojuszników mogących go wyręczyć lub wspomóc w dokonywaniu niektórych wyczynów, co wcale nie umniejsza jego wielkości (Herakles nie pokonałby straszliwej hydry bez pomocy lolaosa, który pochodnią wypalał szyje potwora, uniemożliwiając bestii regenerację róbów). Sojuszników można wysyłać na zadania samodzielne albo zatrzymać ich przy sobie. Wszystko to stwarza wiele bardzo interesujących możliwości.

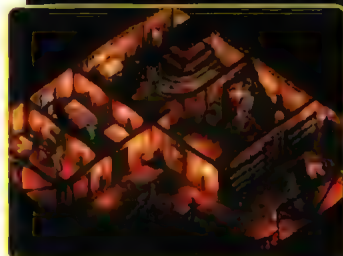
Wersja "preview", jaką otrzymaliśmy, przedstawia się więc nad wyraz interesująco. Z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję, bo wygląda na to, że otrzymamy produkt godny początków XXI wieku.

Evil Islands

Nival

Icewind Dale: Heart of Winter

Poniższe screeny pochodzą z dodatku do małego aktualnego numeru one: Icewind Dale: Heart of Winter, który – i tu uwaga! – już nadchodzi!

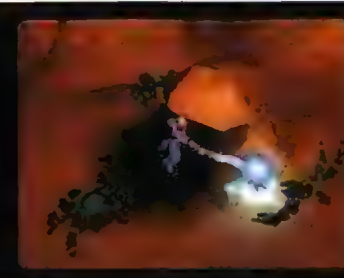


American McGee's Alice - film!

Genialnie (IMO) opowiedziana (w TPI) przez Rogue historia Alicji w Krainie Dziwów, czyli nit ostatnich miesięcy American McGee's Alice, pojawi się na ekranach kin! Reżyserem filmu – horroru naturalnie – będzie Wes Craven ("Koszmar z Elm Street"), scenarzystą John August ("Aniołki Charliego"), główną rolę (nie)winną Alicję zagrać ma, ponoć, sama Natalie Portman, czyli ostatnimi czasy Anidala z El!

Codemasters lubi... swoich fanów

Dziwne, Codemasters naprawdę musi lubić swoich fanów: miast zwalcząc twórców przez nich spontanicznie stworzone, jak co poniektóre inne filmy (i: coughcough LucasArts coughcough:), oferuje im specjalne zestawy, tzw. WebKity, które mają ułatwić niewdzięczne zadanie tworzenia sieciowego "otaczaka ku czci". Co w nich? Logo, banery, screeny, screensavery, tapety, artworki i co jeszcze tylko można wymyślić. Pierwszy z nich, Insane, już się pojawił. Następne, Colin McRae Rally 2, Sovereign: Blade of Darkness i Operation Flashpoint w drodze.



MIŁIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBĄKI DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot umożliwiające przeprowadzenie wzywania na ponad 400 zakreślonych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby.

Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odważnej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robotów.



DO
Z(R)OBACZENIA
W SKLEPACH!

PL
POLSKA WERSJA
CD PROJEKT

79⁹⁰
CENA Dobra CENA
ZŁOTYCH

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com

Opracowane wersje polskiej
i wydawnictwo dystrybucji w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

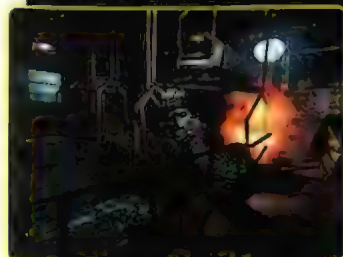
TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 73 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Coś Nowego

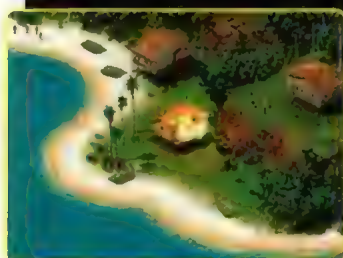
CoC: OCotE

Słyszeliście już o Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, rewolucyjnym FPS thinker shooterze (całkowicie pozbawionym interfejsu) w świecie Mitów Lovecrafta? Tak? No to posłuchajcie...



Prawdziwa wojna?

Nie tymczasem nikomu. W wersji komputerowej jednak - czemu by nie? Wychodząc z tego założenia Simon and Schuster zaplanowała znaniemu z programów szkoleniowych dla Armii Amerykańskiej OC Inc. stworzenie ich komercyjnej wersji. Ta zwać się ma po prostu Real War.



Atomic Games - koniec?

Atomic Games, twórcy serii Close Combat, zmuszeni zostali do ostrych cięć budżetowych. Głównym przyczyną trzech ludzi z zespołu: prezes i dwóch dyrektoriów. Ciekawe, kto będzie pracował...

Jak pilotować B767

Jedli planowaliście nabyć jumbo jeta albo chociaż polecać nim w symulowanym już na dniach dodatku do MS Flight Sim 2000: 767 Pilot in Command, proponuję zapoznać się z dokładną, 115-stronicową instrukcją obsługi kokpitu, jaką znalazła się na stronie producenta dodatku Wilco Publishing - www.wilcopub.com. Co w niej? Opis kokpitu, instrumentów, systemów wewnętrznych samolotu (elektryczny, hydrauliczny, pneumatyczny, ostrzegania i pożarowy), ułd, obsługi autopilota i komputera zarządzającego lotem... No, nie.

TRIBES 2

Jaka była pierwsza gra opracowana na korzystania tylko z trybu "multiplayer"? Unreal Tournament? Quake3: Arena? Nie. Pierwszy był STARSIEGE: TRIBES, wydany przez firmę Dynamix w roku 1999. Jak sama nazwa wskazuje, Tribes oparty był na kanwie serii Earthsiege/Starsiege. Te, klasyczne już, tytuły można określić jako coś podobnego do Mechwarriora. TRIBES natomiast od początku do końca miał być "multiplayerowym" FPS.

Kroll

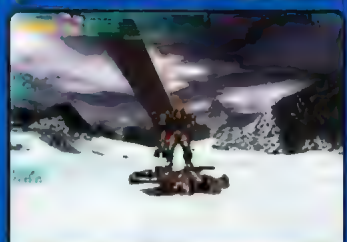
Sam pomysł gry po Sieci nie jest nowy. Patrząc na trendy w rozwoju gier komputerowych, będą one dążyć właśnie do pełnej integracji z netem i do rozgrywek wieloosobowych. Dlaczego? Głupie pytanie. Każdy, kto grał po kabelku z kumpłami, wyśmiewa je. Ja jednak pokuszę się o krótką odpowiedź. Gra z komputerem robi się nudna. Dopóki nie zostanie opracowana prawdziwa SI, będzie to coraz mniej atrakcyjne. Komputer jest po prostu głupi i oszukuje, żeby wygrać. Stosuje prymitywne taktyki, ciągle te same, niczym nie zaskakuje. Łatwo go rozpracować. Co innego człowiek. To jest dopiero przeciwnik. Potrafi zmienić swoje zachowanie, dostosowuje się elastycznie do sytuacji, zawsze może wykroczyć z jakimś asem z rękawa. Czasem zrobi coś absurdalnego i niezrozumiałego, co dopiero po dłuższym namyśle okaże się diabelnie wrednym i sprytnym posunięciem. Wtedy jest już za późno. Leżysz i kwicysz.

Granie z głupim komputerem jest dla miłośników. Twardziele grają między sobą.

Wracając do naszej zapowiedzi - Sierra Studios zdecydowało się na opracowanie i wydanie drugiej części Tribes. W pierwszej części zdegenerowane społeczeństwo, przeżywające technologiczny regres, podzielone na dziesiątki plemion toczyło ze sobą nieustające wojny. Teraz cztery największe szczepy: Krwawe Orły, Dzieci Feniksa, Diamentowe Miecze i Gwiezdne Wilki, muszą zjednoczyć się, aby stawić czoło nowemu zagrożeniu. Hordy BioDermy, zbuntowani niewol-

nicy Szczepów, pragną tylko jednego - krwawego holocaustu.

Ty, jako gracz, możesz dołączyć do któregoś z istniejących plemion, założyć własne lub zostać reżnikiem BioDermy. Potem wybierasz tryb rozgrywki



I zaczyna się masakra. Możesz polegać tylko na kumpłach z drużyny i na sobie. Walki toczyć się będą na niesamowicie rozległych scenariach, łączących ze sobą zarówno teren otwarty jak i zabudowania. Sierra zapewnia, że specjalnie opracowany dla potrzeb gry engine zrewolucjonizuje rynek FPS. Mapy mają być tworzone w specjalnym trybie, zapewniającym ich teoretyczną nieskończoność. Wystarczy powiedzieć, że dla usprawnienia poruszania się w terenie gracze mają możliwość korzystania z pojazdów, zarówno tych ze starego Tribes, jak i trzech nowych: rozpoznawczego scouta, czołgu ze stanowiskiem dla celowniczego i sześciuosobowego transportera opancerzonego. Żeby było zabawniej, na otwartej przestrzeni szaleć będą żywioły. Deszcz, śnieg, burze z błyskawicami. Nawet mgła. To dopiero będzie jazda. Goryle we mgłę, che, che. Oczywiście przeszkody terenowe w postaci wzgórz, akwenów i cieków wodnych (bajory i rzeczki) oraz jezior gorącej lawy lub fali lotnych piasków uprzyjemnią nam prowadzenie rozgrywki. Nie ma to jak obcowanie z naturą. Mimo upadku myśli technicznej udało się

Szczepom opracować trzy nowe rodzaje broni oraz ulepszyć wszystkie stare typy. Naprawdę jest się czym zabijać.

Tribes 2 ma być grą przeznaczoną do współpracy z netem, dlatego Sierra bardzo się postarała o jak najlepsze parametry dla tego połączenia, dopracowując do perfekcji środowisko integracyjne. Szary gracz, którego nie stać na astronomiczne haracze dla TP SA i który nie jest połączony z kumpłami LAN-em, ma możliwość rozebrania solowej kampanii oraz misji treningowych w oczekiwaniu na cud, czyli na tańsze i łatwiejsze połączenia z Internetem. Dla umilenia sobie oczekiwania może trochę pobawić się nowatorskim i innowacyjnym generatorem map.

Ogólnie rzecz biorąc, gra zapowiada się na WIELKĄ. Kapitalną grafiką. Nowe rozwiązania. Niespotykana dotąd integracja z Internetem. Odłot. Wyobraźcie sobie BITWĘ, w której u waszego boku uczestniczy ponad 50 żołnierzy i robotów obdarzonych sztuczną inteligencją. Chaos i maksymalna rzeźnia. Ja sobie nie wyobrażam. Poczekam za to na mój egzemplarz Tribes 2 i zobaczę to na własne oczy.

Tribes 2
Sierra

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNIE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadawaj, prześlemy bezpłatny katalog, lub złoż zamówienie przez internet a będziesz na drogę otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W MARCU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKA (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 39 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Hidden & Dangerous Gold	99	Railroad Tycoon 2 Gold - pl	99
Aliens vs Predator Gold	119	Homeworld Cataclysm	99	Resident Evil 3	139
Armagedons Blade - pl	95	Hugo - Gwiazdkowa Przygoda pl	79	Rune	159
Asterix i Obelix kontra Cezar - pl	75	Hugo - Tropikalna Wyspa pl	79	Sacrifice - pl	99
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	Hugo - Zaczarowany Dąb pl	79	Shogun - pl	119
C&C: Worldwide Warfare	119	Icwind Dale - pl	99	Submarine Titans - pl	99
Call to Power 2	169	Larry 7 - pl	75	Transport Tycoon DeLuxe	45
Close Combat 4	75	Longest Journey - pl	99	Warlords Battlecry	99
Close Combat 5	99	Majesty - pl	79		
Creatures 3	75	MDK 2 + MDK 1 - pl	79		
Earthworm Jim 3D - pl	99	Music Maker Gen.6 - pl	99		
El Dorado - pl	89	Need for Speed 5 Porsche	119		
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	NHL 2001	119		
F.A. Premier League Stars 2001	119	No One Lives Forever	129		
Freespace 2 - pl	79	Outforce - pl	99		
Grand Prix 3 - pl	99	Panzer General 3 S.E.	99		



PC SPEED DRIVE

299 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



Wyniki Konkursu "Fifa 2001": koszulki z autografami otrzymują: Bartosz S., Dominik A., Grzegorz W., Adrian S. i Marzena A., Joypady otrzymują: Jolanta R., Leszek B., Piotr Z., Adam M. i Krzysztof W., Gratulujemy, nagrody prześlemy pocztą.

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Coś Nowego

• Rowan już w Imperium

Empire Interactive wykupiło udziały swego wieloletniego partnera Rowan Software (twórcy m.in. sprzedawanego wam przez nas Flying Corps).

• Star Wars Galaxies

Informowaliśmy, że Verant, twórcy EverQuesta, dostali zielone światło na tworzenie MMORPG-a o nazwie Star Wars Galaxies. Część z fanów zadawała od razu pytanie: czy to nie będzie aby EQ "in a galaxy far far away"? Rich Vogel, executive producer, zapewnia, że absolutnie nie. "Wiecej - twierdzi - to będzie doznania nieznanego dotąd miłośnikom gier sieciowych".

• Ensemble Studios Nieodmiennie...

...prezentuje nowe, darmowe mapy do Age of Empires 2: the Conquerors. Postawa godna naśladowania, uważam :)

• TDR 2000 - dodatek

Pamiętacie jeszcze nieszczerzący Carmageddon TDR 2000? Jeśli tak i jeśli podobal się wam, tu pewnie ucieszy was wieść, że SCI planuje wydanie oficjalnego dodatku do gry, zatytułowanego Nose Bleed (krew z nosa w wojnym tłumaczeniu).

• Wojna przeciw BlueScreen (TM)

- rozpoczęła!

Wściekasz się, gdy komp ni z tego, ni z owego zwiśnie tak, że tylko twarde reset jest w stanie przywrócić go do życia? Oni też. Tyle tylko, że Oni mogą więcej, by zapobiec takim przypadkom. Oni to NASA, firmy z Krzemowej Doliny (Adobe Systems, Compaq Computer, Hewlett-Packard, IBM, JLOG, Marimba, Microsoft, Novell, Silicon Graphics, Siebel Systems, Sybase, Sun Microsystems i amerykańskie uniwersytety). Oni, wychodząc z założenia, że od bezwzględności działania komputerów zależy w gruncie rzeczy losy ludzkości, powołali do życia High Dependability Computing Consortium (Konsorcjum Niezawodnego Komputerowania), którego jedynym zadaniem jest tworzenie niezawodnych systemów komputerowych.

a Microsoft będzie udzielać im porad strategicznych... :P

• Mełczyźni w odwrocie...

Badania przeprowadzone przez PC Data na temat gier i graczy dały szokujące bez miala wyniki: okazało się, że większość tych, którzy lubią pograć w Sieci, stanowią... panie! (50,4% ogółu graczy). Co więcej, stanowią już niemal 45% graczy w ogóle! Czyżby już wkrótce małżeństwa miały mieć wspólne hobby?

• Gry komputerowe niezdrowe dla dziewcząt...

Ledwie co dowiedzieliśmy się, że kobiety stanowią już blisko połowę ogółu graczy, gdy Reuters ostrzega, że niemal połowa najlepiej sprzedających się w Stanach gier komputerowych

NEW WORLD ORDER



dopiero wzięto!), spędziło wiele, wiele godzin starając się opanować do perfekcji oddawanie "headshotów" w biegu, rzucanie flashbangów przez kominy i wchodzenie do budynków otworami wentylacyjnymi.

Dlaczego jednak o tym piszę? Ano dlatego, że zaskoczeni w pierwszej chwili zawodowi twórcy gier otrząsnęli się już najwyraźniej z szoku pourazowego, jakiego niechybnie doznali widząc, co potrafiła zrobić grupka zapaleńców i zabrali się za design - jak to nazwali - "profesjonalnym" wyrobów counterstikopodobnych. Najbardziej, moim zdaniem, atrakcyjny pochodzi ze szwedzkiej Termite Games (dawniej Insomnia Software) i zwi się New World Order.

Sukces CounterStrike zaskoczył ponoć nawet jego twórców. Ku zdumieniu wszystkich ten multiplayerowy mod pozwalający wcielić się bądź w terrorystę, bądź w jego najzacieklejszego ideologicznego przeciwnika, wybił się ponad przeciętność i ostatecznie dorobił statusu produktu nie tylko komercyjnego, ale miana gry kultowej - nawiasem mówiąc jak najbardziej zasłużenie! Nic dziwnego: zwykły, deathmatchowy multiplayer, wymagając jedynie reagowania na poziomie rdzenia kręgowego, z czasem męczył nawet najtwardszych na skutek niedotlenienia niewykorzystywanego mózgu. CS tymczasem...

Gem.ini

CounterStrike tymczasem dorzucił do wzajemnego odstrzeliwania kończyn (ze szczególnym uwzględnieniem głowy) konieczność zastanowienia się, w jaki sposób tego dokonać i co najważniejsze - czy nie właściwiej będzie po prostu pominąć fazę wymiany ofiarynych podarunków w drodze do celu. Bardzo szybko okazało się, że ta koncepcja ma przełożenie na radość płynącą z gry: satysfakcja z posiadania szybszego łącza i czulszej myszy nie mogła się równać satysfakcji z posiadania sprawniejszego rozumu! Efekt: liczba serwerów CS-a pobiła na głowę liczbę stawianych, było nie było, jego "ojcu" - Half-Life'owi. Nawiasem mówiąc szaf (anty)terrorystów dopadł również nas, przez co redaktorskie bractwo - nie bacząc na krzywe spostrzeżenia szefów - dokooptował część DTP i administratora na dokładkę (tego to



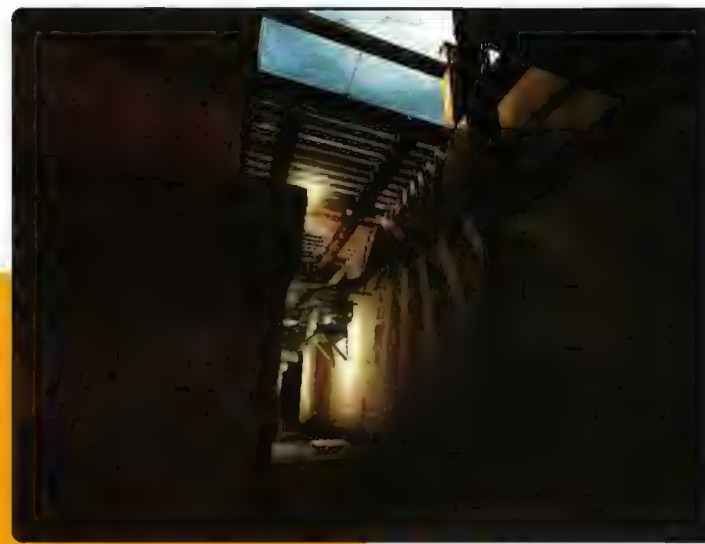
gania po nowe w CS-ie, choć sprawdzone już gdzieś indziej, wzorce, jak np. znany z Team Fortress podział członków drużyny na zróżnicowane role (tu 5: sniper, assault, tactical, explosives expert, c ose-combat expert). Zaryzykowali też dorobienie trybu single player jako dodatek dla wszystkich cierpiących na życie gdzieś na odludziu (bądź tępe); nie pominęli fabuły z prawdziwego zdarzenia



(opartej wprawdzie na nieśmiertelnym motywie walki dobra ze złem - Global Assault Team, The Syndicate - i do niej samej się sprowadzającej, ale zawsze...), no i dopracowali nieprawdopodobnie wręcz autentyczną oprawę audiowizualną. Słowem: zajęli się wszystkim tym, czego zabrakło tak w TF jak CS!

Pomówmy może o tej ostatniej, bo to w chwili obecnej daje się zweryfikować - vide screeny. New World Order budowany jest w oparciu o autorski DVA-Engine (wcześniej nąpędzający skasowanego w międzyczasie singleplayerowego Decaya), który, wg specyfikacji znalezionej na stronie Termite Games, ma możliwości aktualnie porównywalne z najlepszymi! Nie wdając się w techniczne szczegóły, wspomnę że przy wszelkich szukanach typu deformowalność geometria obiektów, oświetlenie i cieniowanie metodą "per pixel", systemy cząsteczkowe, kompresja tekstu bez utraty ich jakości i średnio 2000-4000 polygonów samej scenarii na ekranie (dla porównania - Unreal Tournament ok. 1200-2000). NWO jest w stanie osiągnąć na pełnej przeciętnej sprędie 40-70 fps-ów przy rozdzielczości 1024 na 768 i 32-bitowej głębi kolorów!

Co jeszcze? Hm, niewiele wiadomo jak dotąd na temat zapowiadanych rewolucji, gdyż twórcy świadomi tego, że nowatorskie idee sprawdzają się zwykle wtedy, gdy nie ma sprytniej i szybszej konkurencji, nabierają wody w usta, gdy przychodzi im mówić o szczegółach. Wszystko co wiemy, to stosunkowo mało interesujące fakty typu liczba broni dostępnej w grze - 20-25 rodzajów (nie ujawniono jej typów; screenshoty



obietują Glocka i MP5, wiadomo też, że pojawi się nieśmiertelne AK-47, czyli "my weapon of choice" w CS-ie i zdobyty przy jego pomocy chlubny rekord 4 "counterów" jeden po drugim). Projektanci rozważają też ponoć zaimplementowanie w grze NPC-ów, przy czym mają to być nie tylko zakładnicy, ale i zupełnie przypadkowi przechodnie, tacy co to po prostu znaleźli się w złym miejscu, o złej porze! Wbrew temu, co można by sądzić na podstawie screenshotów,



New World Order
Termite Games



Coś Nowego

zawiera "niezdrowe" dla nich treści. Za takowe naukowcy uznali nierealistyczne ukazanie ciał, seksizm, brutalność.

• Hasbro zatiska pasa...

...mając koszty w związku z przejęciem firmy przez Infogrames. Co oznacza ograniczenie kosztów? Ano zwolnienia pracowników, których ok. 750 pożegna się z wysiedzianymi hotelkami. Smutne jest, że 100 z "reorganizowanych" miejsc przypada na Wizards of the Coast, twórców M:IG i roleplay'ów: D&D i Star Wars.

• EverQuest: Scars of Velious hitem!

Jak bowiem inaczej nazwać dodatek do gry sieciowej, który zajmuje 1 miejsce na listach przebojów? Nawiasem mówiąc - w ciągu pierwszych pięciu dni sprzedano ponad 100 000 kopii!

• Arcatera do końca europejska

Ubi Soft potwierdził doniesienie, jakoby Arcatera: The Dark Brotherhood nie miała być sprzedawana poza Europą.

• Zabawki za przemoc

Police w Illinois przez tydzień oferowała zabawki w zamian za dostarczenie na jej posterunki gier komputerowych epatujących brutalnością. Przez te siedem dni policjanci wydali... 0 (słownie: zero) zabawek, gdyż dokładnie taka była liczba graczy postrzegających swie ukocone gry jako szkodliwe... Hm, aż tak dobrze z nimi czy aż tak źle?

• "Most Disappointing Game of Year"

...czyli "najbardziej rozczarowująca gra roku 2000" to - zdaniem czytelników GameSpot - ForzaCommander firmy LucasArts. Serdecznie gratulujemy wyróżnienia. :P

Inne wyróżnienia w kategorii "Dokonywanie roku":

Najlepsza muzyka: Icewind Dale (woohoo! :))
Najlepsze efekty dźwiękowe: The Sims
Najlepsza fabuła: The Longest Journey (woohoo! :))

Najlepsza grafika (pod względem zastosowanej technologii): Giants: Citizen Kabuto

Najlepsza grafika (pod względem artystycznym): Sacrifice

Najlepsza gra multiplayer: Half-Life, Counter-Strike

"Expansion pack" roku: EverQuest: The Rums of Kunark

"Najlepsze niedocenione": Allegiance

Grę roku w kategoriach:

ACTION: No One Lives Forever

ADVENTURE: The Longest Journey

DRIVING GAME (samochodówki): Need for Speed: Porsche Unleashed/2000

PUZZLE - logiczne: Return of the Incredible Machine: Contraptions

ROLE-PLAYING: Baldur's Gate II: Shadows of Amn

SCI-FI SIMULATION (symulacja sci fi): MechWarrior 4: Vengeance

Coś Nowego

SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS

SIMULATION: Enemy Engaged: RAH-B6 Comanche Versus Ka-52 Hokum (ciekawo, bo walczyły o palmę zwycięstwa również takie giganty jak B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th czy Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater...)
SPORT: FIFA 2001
STRATEGY: Shogun: Total War

Wyróżnienia wątpliwej przyjemności

NAJLEPIEJ WYBIORENI

Wybór z pięciu:
Daikatana
Gunship
Messiah
Star Wars: Force Commander
Vampire: The Masquerade - Redemption

"Zwycięzca": Star Wars: Force Commander

NAJLEPIEJ WYBIORENI

Ponownie 5 tytułów:
Beachhead 2000
Blaze & Blade - Eternal Quest
Deep Raider
Demise: Rise of the Ku'Tan
Earthworm Jim 3D

"Zwycięzca": Blaze & Blade - Eternal Quest

Wreszcie ta jedyna, najważniejsza:

GŁÓWNA WYBÓR

Nominowani:
Baldur's Gate II: Shadows of Amn
The Longest Journey
No One Lives Forever
Shogun: Total War
The Sims

Zwycięzca: The Sims

• Action Dune?

Wygląda na to, że szykuje się kolejna komputerowa adaptacja słynnej opowieści Franka Herberta (przyniosła mu i Hugę i Nebule) o pustynnej planecie Arrakis, zwanej także Dune. Będzie to kompletnie niezwiązana z aktualnie tworzoną przez Westwood: Emperor: Battle for

Cooo? Znowu?! Kolejny hack'n slash? Te słowa pewnie od razu cisną się na usta graczom, którzy rzucili tylko okiem na screeny. I, co dziwne, jest to spostrzeżenie całkowicie słuszne.

On'ik

Severance: Blade of Darkness, gra niewielkiej hiszpańskiej firmy Rebel Act, rzeczywiście kwalifikuje się do tego rodzaju gier, które niektórzy zwykli określać mianem Action/CRPG (IMHO to drugie jest bardzo na wyrost). Gatunek ten cechuje się wieloma elementami pospolitej siekaniny, aczkolwiek przyprawionej punktami do doświadczenia, magią i odrobiną myślenia (głównie nad tym, jaki cios powali przeciwnika szybciej). Czyli: nic nowego, takich gier jest już na pełce i trochę. S:BoD jednak wyłamuje się z takiego prostego zaszablifikowania. Jest bowiem kilka elementów, które ją odróżniają od wszystkich innych tego typu produkcji. Najbardziej rzucającym się w oczy jest:

... grafika. Drabeł tkwi, jak to zwykle bywa, w szczegółach. Niby na pierwszy rzut oka jest wszystko ładnie, ale nie nadzwyczajnie: śliczne zaokrąglenia, bardzo szczegółowe tekstury, piękne, monumentalne wnętrza (jak nie wierzyć, że zaizolowany na CD z 01/01 i odpal demo)... Ale to wszystko już gdzieś było, ten widok nie powoduje automatycznie ślinotoku u gracza. Gdy jednak przyjrzymy się światu, cieniom i odbiciom... Jedno słowo, to jest: NIEWIARYGODNE! Szczególnie piękne zakrzywienie odbijających się przedmiotów i postaci w wodzie, można na to patrzeć godzinami i podziwiać geniusza autora kodu. A na uznanie ta osoba zdecydowanie zasłu-

guje, wystarczy jeszcze spojrzeć na pięknie działające światło - po raz pierwszy zauważam w grze, żeby odległość i położenie źródła światła w stosunku do obiektu wywierały takie wspaniałe efekty na cieniach. Zwykle w grach liczy się tylko źródło, S:BoD idzie dalej, przykładowo: gdy nasza postać przybliża się do pochodni, jej cień (postaci, nie pochodni!) się powiększa i stopniowo zalewa całą ścianę. Nie muszę tłumaczyć, jak to wpływa na klimat i wrażenia estetyczne. Kończąc o grafice, kłaniam się w pas, panowie (i panie?) z Rebel Act! Świetna robota!

O charakterze rozgrywki najlepiej świadczy liczba dostępnych ciosów i kombinacji, których będziemy musieli użyć do eksterminacji wroga. Jest ich



ponad 170. Fakt, może nie ma porównania do np. Virtua Fighter 3 (tam było tego dwa razy tyle, ale przypadające na jedną postać!), ale już porównując grę do zbliżonych jej gatunkiem,

wypada wręcz wspaniale. Uprzedzam pytania: zabijać będziemy bynajmniej nie za pomocą pięści (choć może i tak też będzie można?). Tu proszę o uwagę, bo liczby robią wrażenie: spotkać w grze będziemy mogli ponad 100 (sto!) rodzajów broni (przy czym nasi przeciwnicy też się z nią spotkać mogą - życzę wszystkim, żeby w razie takiego spotkania być po stronie miecza, topora, młota, włóczni, łuku czy jakiegokolwiek innego magicznego przedmiotu, z którym przyjdzie nam wojować... Jeśli jednak na nieszczęście zostaniemy zranieni, to możemy się pocieszyć, że będziemy mieli okazję zobaczyć bardzo realistyczny system ran ciętych widocznych na naszym ciele.

(Wiem, to raczej niewielka pociecha... Ale gruntu to optymizm: "Ooo, patrz, jak ładnie krwawi!") Tak samo posoka będzie generowana w czasie rzeczywistym. Spodziewajcie się więc spektakularnych potoków krwi i brzyźgania jej po ścianach... Oj, coś mi mówi, że będzie brutalnie.

Bestiariusz S:BoD nie jest nazbyt wymyślny, powiela tylko stare i dobre wzorce postaci, którym niegdyś niejak J.R.R. Tolkien dał życie, zapoczątkowując tym jeden z przebieżających się gatunków literackich. Ale wracając do bestii... Spotkamy między innymi trolle, orki, demony, golem, szkielety etc. Nic specjalnie odkrywczego, choć i w tym elemencie widać dbałość autorów o realizm (o ile o takowym można mówić w przypadku gry w świecie opartym na założeniach fantasy). Chodzi mi o inteligentnie porzucanie sztucznej inteligencji. Jak zwykle orkom i trollom w udziale przypadło więcej siły i agresji, aniżeli finezji i skuteczności, na brak której nie narzekają już tacy Ciemni Rycerze (w oryginale Dark Knights brzmi trochę ładniej). Taka to już sprawiedliwość na tym (?) świecie.

Naszą misję... Zaraz, zaraz, nie nie wspominałem jeszcze o fabule? Wi-



biący akcent - amazonki. Autorzy wpadli na dobry pomysł i nieco zmienił fabułę gry dla poszczególnych postaci. Chociaż główne cele pozostają te same, to już na przykład miejsce rozpoczęcia akcji jest dla każdej z nich zupełnie inne. Krok w przód w porównaniu do Diablo. -)

No właśnie, zapomniałem jeszcze odpowiedzieć na wszystkie podstawowe pytania. Wiemy kto, wiemy kiedy

ma głównie na tym, że mnóstwo przedmiotów jest łatwopalnych.

Z tego, co napisałem powyżej, można by wnioskować, że mamy do czynienia z li tylko pospolitą rąbaniną. Jednak, jak wspominałem na początku, pewne elementy zaczerpnięte z RPG można odnaleźć (co prawda tylko przy użyciu lupy)... Niestety, koncentrują się one głównie na umiejętnościach przydatnych w walce. Nie należy liczyć na falloutopodobne statystyki w rodzaju umiejętności retorycznych czy sympatyczności. To jednak dziwne nie powinno, gdyż i najinteligentniejszy falloutowiec musi brać cztery litery w troki i spienić, gdzie raki zimują, gdy tylko zobaczy nieskończone do rozmowy trolla.

W tego typu grze nie może zabraknąć trybu multiplayer. Dla graczy w Polsce najlepszym wyborem będzie jak zwykle sieć lokalna. Chociaż, nie tyle najlepszym, co raczej jedynym. Co prawda w grze ma być zaimplementowana możliwość startu się z graczami z całego świata za pośrednictwem Internetu, jednak nawet autorzy nie obiecują, że będzie się dało komfortowo grać z mieszkańcami Globalnej Wioski. Gra z tak złożonym systemem uderzeń wymaga pinga utrzymującego się na bardzo niskim poziomie. Dla polskiego gracza oznacza to, że może zapomnieć o grze na większą odległość (ach, ta przepustowość polskich łącz).

Autorzy nie napisali na temat wymagań sprzętowych, ale patrząc na grafikę, a zwłaszcza efekty świetlne i refleksy światła, martwię się, że mój GeForce MX wsadzony do płyty z Celiem 456 i ze 128 MB RAM-u to naprawdę skromniutki konfig, który należałoby upgrade'ować... Ale mam wrażenie, że dla tej gry będzie warto.

Dobrze, kończę już. Gdy to czytacie, Severance: Blade of Darkness powinien już powoli zbliżać się do polskich sklepów - jej premierę autorzy zapowiedzieli na pierwszy kwartał 2001 roku.

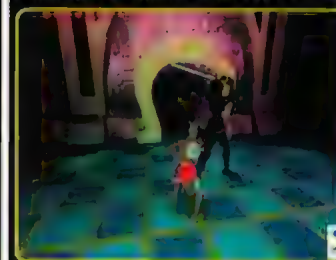
Severance: Blade of Darkness
Rebel Act

Coś Nowego

Dune opowieść o młodym Paulu Atreidesie, podana w formie gry "w dwóch trzech akcjach, w jednej trzeciej przygodówki". Jej twórcy z DreamCatcher Interactive obiecują, że zobaczymy ją już we wrześniu 2001.

• Dragon Lair 3D

Dawno, dawno temu, w czasach kawiatur bez komputerów była sobie gra o dzielnym rycerzu Kirku, ratującym damę swego serca, nabożną (choć maszyną) Daphne. Już na drzwiach spodziewać się możemy dalszych awentur tego sympatycznego rysowanego nieudacznika, tym razem, zgodnie z tytułem, w 3D. Enjoy!



• Dodatek do UT - free!

Na oficjalnej stronie Unreal Tournament znalazła można zupełnie nowy Bonus Pack (waga ok. 14 MB) zawierający 2 dodatkowe postacie graczy (wraz z wymiennymi skinami), 10 map pasujących do każdego z trybów UT oraz poprawione mapy Lament i Facing Worlds. Poniżej screen ukazujący jednego z nowych na nowej mapie (wykonany już przed jego spektakularnym zejściem).



• Westwood i RA2 - free!

Szaleństwo dodatkowych map trwa! I nby nigdy się nie skończyło... Tym razem twórcą, który dojrzał do decyzji obdarowywania swych wiernych fanów, jest Westwood, który do swego największego jak dotąd hitu, Command & Conquer: Red Alert 2, dorzuca darmowo trzy kolejne mapy multiplayerowe. Jedną z nich to znana już mapka Świąteczna! Tym niemniej warto udać się na stronę i ściągnąć co trzeba (skrajzenia niewskazane). P!

Coś Nowego

Nerazem...

...choćby i wirtualnym, nie trzeba przypominać, czym są Sea Dogs. Dlatego też, nie przypominając, skupiamy się na Sea Dogs 2. Słowa: sequele do tej popularnej wariacji na temat Piratas. Wcielamy się w niej w jedno z dziesięciu bohaterów pierwszej części. Nicka Shir-

Jest taka firma, której strategia wydawnicza różni się diametralnie od tej stosowanej przez konkurencję. Gry z jej znakiem powstają latami i najczęściej okazują się niezapomnianymi przebojami. Mowa rzecz jasna o Blizzardzie, którego ostatnie posunięcie wydało mi się co najmniej dziwne. Mniej więcej pół roku po premierze Diablo 2 pojawiło się demo tej gry. Zagranie co najmniej dziwne, ale tylko do czasu, gdy uświadomimy sobie, że powstaje oficjalny dodatek do "diabełka".

Diablo II

Expansion Pack

ren na przyjęcie oczekiwanego przez fanów dodatku. Jak zwykle w wypadku produktów Blizzarda, na jego temat pojawia się wiele spekulacji i nieudowodnionych - przeczytajcie ten tekst, a poznacie prawdę. No, przynajmniej tę jej część, którą raczył zdradzić producent.

W oczekiwanym dodatku celem gracza jest ruszenie śladem Baala, ostatniego z wielkich złych. Droga wiedzie na północ, do krainy barbarzyńców. Tam właśnie udał się Baal wraz z hordą swoich popleczników. Jego celem jest zbezczeszczenie artefaktu, dzięki któremu plan egzystencji śmiertelnych nie obejmuje piekieł. Jeśli mu się powiedzie, cały świat opanują piekielne hordy i zniknie wszelka nadzieja.

Tyle tytułem wstępu, czas napisać o tym, co czeka graczy, którzy zainstalują dodatek. Po przeprowadzeniu tej operacji gra zostaje wzbogacona o

kilka elementów. W warstwie scenariusza przybywa całkowicie nowy akt, którego akcja toczy się na opanowanej przez barbarzyńców północy. Na historię w nim opowiedzianą składa się sześć głównych zadań, a celem jest oczywiście eliminacja Baala. Wcześniej trzeba jednak będzie wykończyć Diablo, dopiero ten czyn odblokuje dostęp do nowych przygód.

Oczywiście nowości, jakie przyniesie dodatek, na nowym akcie się nie kończą. Jest ich znacznie więcej.

Pierwszą i z pewnością oczekiwaną nowością jest pojawienie się dwóch nowych klas postaci, czyli Assassin (zabójcy) i Druida. Każdy z tych delikwentów pojawia się w świecie gry z trzydziestoma całkowicie nowymi umiejętnościami i czarami. Wśród umiejętności Assassin znajduje się kilka należących do kategorii pasywnych, takich jak walka wręcz czy zastawianie różnego rodzaju pułapek. Te ostatnie będą dla niego szczególnie skuteczną metodą walki z wyjątkowo cięzkimi przeciwnikami. Druid natomiast będzie zajmował się wzywaniem różnych istot, które pomogą mu

w walce. W przeciwieństwie do nekromanty będzie on jednak brał udział w starciu, pomogą mu w tym umiejętności zmiany kształtu dające dość spore możliwości krzywdzenia przeciwników. Nowi bohaterowie będą dostępni od początku gry, ale zostanie wprowadzone pewne ograniczenie - dotyczące właściwie tylko rozgrywki sieciowej. Zanim przedstawie szczegóły, muszę jeszcze powiedzieć, że każda postać, nawet ta z "podstawki", po wejściu do nowego aktu będzie uznawana za postać z rozszerzenia. Takie postacie nie będą mogły brać udziału w jednej rozgrywce z postaciami, które z dodatku nie miały okazji skorzystać. Posunięcie chyba całkowicie zrozumiałe i nie wymagające objaśnienia.

Oprócz nowych postaci dla graczy, pojawiają się również całkowicie nowe twarze - a raczej mordercy - wśród przeciwników, i to nie tylko tych szeregowych, ale również potężniejszych. Dokładniejszych informacji na razie nie posiadamy, ale może to i dobrze? Ciekawiej się gra, nie wiedząc, co może się czaić za rogiem.

Nie mogło, rzecz jasna, zabraknąć nowego sprzętu do "obsługi" przeciwników - broni, pancerzy i magicznych przedmiotów. Będzie tego według obietnic autorów kilka tysięcy. Jest to możliwe dzięki stworzeniu nowych członów nazw (które poskładane tworzą mnóstwo nowych rzeczy), nowych przedmiotów unikalnych oraz zestawów. Ciekawostką jest pojawienie się ekwipunku dostępnego tylko dla jednej klasy postaci. Nie licząc różnych wariacji, zostaną stworzone po co najmniej trzy przedmioty specyficzne dla każdej postaci i dozwolone tylko i wyłącznie dla niej. Nie wnikając w szczegóły, wystarczy powiedzieć, że będą to przedmioty ciekawe, aczkolwiek jeszcze nie wiadomo, jak potężne. Wiadomo natomiast, że zmianie ulegną niektóre zasady dotyczące zestawów oraz sprzętu z miejscami na kamienie szlachetne. Tak więc, aby odczuć korzyści z posiadania przedmiotów tworzących jakiś komplet, nie trzeba będzie mieć go całego. Jeśli tworzą go na przykład cztery przedmioty, to już posiadanie dwóch będzie procento-

wał. Jeśli chodzi o sprzęt, który można dopakowywać w pomocą kamieni, to ten też będzie go więcej dzięki temu, że wiele przedmiotów, które wcześniej nie

to być obszar mniej więcej taki, jak połączone akty pierwszy i drugi.

Do tej pory właściwie wszystkie informacje były istotne dla pojedynczych graczy. Nie można jednak zapominać, że dla wielu użytkowników Diablo jest grą przede wszystkim sieciową. Niestety, sieciowcy nie będą zbyt zadowoleni, gdyż Blizzard nie wprowadzi kilku innowacji, które są oczekiwane. Nie będzie więc handlu w chat roomach, nie pojawią się także ani guild halls, ani areny. Po wodem nie jest bynajmniej ignorowanie próśb graczy. Blizzard nie chce po prostu pozwolić na to, żeby w grze sieciowej najważniejsze opcje były dostępne wyłącznie dla właścicieli dodatku. Pozostaje tylko poczekać na reakcje, jakie wywoła to posunięcie.

Coś Nowego

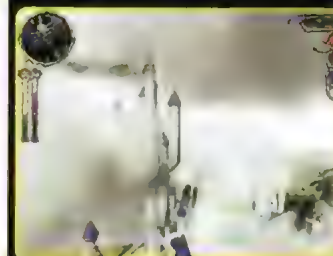
przez twórców misji packa do SNA, wopraciu o niego, jak się okazuje, engine Quake III Arena! Fabuła - nieznaną, zapewne jednak, jak obie poprzednie, rozgrywać się będzie w czasie drugiej wojny światowej, w skali oddziału. Czekamy.

Kuno raz jeszcze...

Tym razem bardziej oficjalnie. GoD zapowiedział, że już wiosną tego roku w sklepach z softem pojawi się komercyjny (tzn. trzeba będzie zań zapłacić) dodatek do gry. Wymóg płatności usprawiedliwiony jest zakresem zmian: dojdą nie tylko nowe tryby multiplayer, ale i nowi bohaterowie! Wśród nich zaś, co najważniejsze, kobiety... muszę zapytać Eida, czy były berserkerki...

Gra o Ozyr

Pamiętacie ją jeszcze? Podano do publicznej wiadomości jej tytuł: Ozyr's Black Skies. Poniżej screen z DBS.



Quake 3 w tródmie

Id Software upoważniło kod źródłowy Quake'a 3. (w. 1.27). Znaleźć go można, wraz z narzędziami pozwalającymi się doń dobrać, na serwerze ftp.id.



Diablo II Expansion Pack
Blizzard

na i w 30 lat po tatuśku wyruszymy szukać przygód i łatwego kasy. Sea Dogs 2, z tego, co mówią ich twórcy, Alkoła, będzie większy, lepszy, ładniejszy... Przekonamy się o tym jednak najwcześniej na Boże Narodzenie w tym roku.

Ultima I - będzie!

Tak jest: Origin podjęł pracę nad Ultima I - A Legend Is Reborn, czyli remake'em najstarszej z Ultim (fach. Ultima) - the saga begins :)

Medal of Honor: Allied Assault

Medal of Honor to znana playstationowa strategia/akcja. Po co o tym mówić? Ponieważ kolejna jej część, trzecia już, ukazuje się również na PC. Medal of Honor Allied Assault tworzony jest

Coś Nowego

Myst III: Exile

To dopiero była przygoda. Pierwszy MYST powstał wiele lat temu, a do dziś utrzymuje status gry kultowej. Przygódówek było wiele i wiele jeszcze będzie, ale tylko kilka z nich to tytuły niezapomniane. Wśród nich zaś, na poczesnym miejscu znajduje się właśnie Myst. Właściwie to nie mogą sobie w tym momencie przypomnieć, żeby jakaś inna produkcja z tego gatunku miała równie wielką estymę i równie wierną grupę fanów. Dla mnie Myst jest tak samo kultowy jak np. Full Throttle, który jednak ma zupełnie inny klimat, bardziej "z jajem". Myst, jak już sama nazwa wskazuje, to gra pełna tajemnic i zagadek.

Kroll

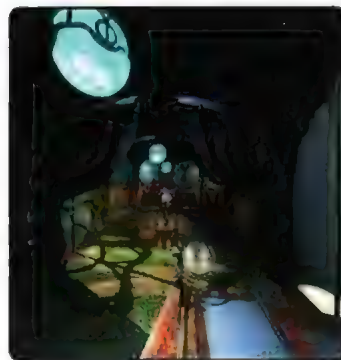
Po wielkim sukcesie Mysta, firma Cyan zdecydowała się "poekspluatawać" jeszcze trochę ten pomysł. Myśl była niezła, ponieważ świat Mysta dawał wielkie możliwości tworzenia sequeli. Niestety, Myst II nie był tak popularny, jak "jedynek". W zasadzie zainteresowali się nim tylko "starzy" fani, natomiast reszta gierkowej braci przeszła obok niego dość obojętnie. Szkoda, bo choć można drugiej części zarzucić pewną wtórność, to z pewnością na takie traktowanie nie zasłużyła.

Ktoś mądry w firmie Cyan stwierdził, że jeżeli ma powstać część trzecia cyklu Myst, to musi wnieść ze sobą coś nowego, coś co przyciągnie do gry nowych nabywców. Jednocześnie trzeci Myst nie może odbiegać zbyt od dwóch pierwszych produkcji, gdyż mogłoby to odstraszyć starą gwardię.

Całość spraw związanych z produkcją powierzone Presto Studios, znanego z takich tytułów jak Journeyman. Projekt czy też Star Trek:

Hidden Evil. Myst III ma być kontynuacją historii opowiedzianej w dwóch poprzednich częściach. Jednak mają nastąpić pewne zmiany. Oczywiście, nadal motywem przewodnim jest wędrówka, badanie i odkrywanie nowych miejsc. Czekać na nas sekrety i zagadki, które trzeba rozwiązać. Niesamowite scenerie naciągają nasze oczyma - jak widać na screenach, są po prostu powalające. Czuć w nich magię. Jak w Mieście Zaginionych Dzieci.

Exile, bo taki podtytuł ma trzecia część, nieodparcie kojarzy mi się z filmami Jeuneta i Caro. Niestety, nie możemy jeszcze posłuchać muzyki z



wiony domu i przynależności, rzucony w otchłań czasu. Próbuąc wydostać się z czasoprzestrzennego labiryntu, zwiedzimy pięć różnych epok, a w każdej czekać na nas będą inne zadania, inne wątki, inne osoby. Oczywiście motywem przewodnim będzie zemsta naszego bohatera (którego będzie grał Brad Durif - ten z serialu "Babylon 5") na Atrusie i



Jego rodzinie. Zanim to jednak nastąpi, będziemy mogli wrócić do domu; czeka nas naprawdę mnóstwo przygód.

Presto Studios zapowiedziało zwiększenie grywalności Mysta w trosce o mniej cierpliwych graczy. Gracz mniej cierpliwy to taki, co wyłączy grę, jeżeli po pół godzinie nadal nie będzie wiedział, o co chodzi. W Exile zawiązanie intrygi ma nastąpić szybko i bezboleśnie. Miejmy nadzieję, że przez ten zabieg gra nie straci nic na swym uroku i tajemniczości. W tym cała zabawa, żeby powoli, misternie składać do kupy wszystkie elementy famigłówki. Z drugiej strony, zagadek i mistycznych tajemnic nie zabraknie.

Pozostaje tylko czekać, aż gra ukaże się na rynku polskim. Ma to nastąpić już lada chwila. Koniec świata nie nastąpił, więc za kilka tygodni dostaniemy w nasze dłonie ciepłutkie i świeżutkie pudełko z Myst III: Exile. Oczywiście, jeżeli premiera się nie opóźni. Lepiej żeby nie. Nie mam ochoty czekać roku albo dwóch, jak na Diablo II. Nawet jeżeli będzie warto. □

Myst III - Exile

Presto Studios/Mattel

TRYLOGIA BLAIR WITCH

Część I: Rustin Parr to najlepiej oceniana gra w historii polskiej rozrywki komputerowej, która pozwoli Ci rozwiązać tajemnicę morderstw w Burkittsville.

Teraz po okazji niskiej cenie 69 zł!

Legenda Coffin Rock to druga odsłona trylogii łącząca w sobie elementy przygody i szybkiej akcji, stworzy Ci klimat prawdziwego piekła na ziemi.

Już w sprzedaży w cenie 99 zł!

Historia Elly Kedward to ostatnia część wstrząsającego misterium, odkrywająca sedno mitu wiedzy z Blair.

Dostępne w marcu za 99 zł!



SPI

INTERNATIONAL

POLSKA

FILM JOEGO BERLINGERA

KSIĘGA CIENI
BLAIR WITCH 2

WIEDZMA POWRACA DO KIN 23 LUTEGO

obacz na stronie <http://blair.filmweb.pl>

Opracowane przez:

ritual
entertainment

Opublikowane przez:

GATHERING
DEVELOPERSPL
TEKSTOWA
WERSJA POLSKAWirtualny Sklep
Reoline Korzyści
www.mig.pl
tel.: (033) 811 87 29

© 2000 Artisan Pictures Inc. All Rights Reserved. The "Stickman" is the registered trademark and service mark of Artisan Pictures Inc.
© 2000 Human Head Studios, Inc. Human Head Studios and the Human Head logo are trademarks of Human Head Studios, Inc.
Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software.
Other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.

Sega w Nintendo?

Jak wynika z doniesień "New York Timesa", Sega, która w zeszłym roku fiskalnym zanotowała straty ponad 350 milionów dolarów, spóści się do zawiązania strategicznego sojuszu (czyli poddaje się) gigantowi tamtejszego rynku, Nintendo. Poręcz na ołtarze leż udziałowcy Segi otrzymają skromne dwa miliardy dolarów.

Final Fantasy - kolejny film?

Po Sieci krąży wieści, jakoby Square planował sequel do Final Fantasy the Movie: the Spirits Within. Prace doń mają się rozpocząć już od zakończeniu produkcji części pierwszej. Al już się dzieje... P

Fani w cenie

Lojalni fani są ostatnio bardzo w cenie. Kolejnym, który zauważył korzyści płynące z czynności przez nich darmowej reklamy, jest GoD, który ogłosił powstanie Klubu Gathering, czyli zrzeszenia fanów. Przyjęty? Klub jest darmowy, jego członkowie zaś mogą liczyć na regularne dostawy świeżych newsów na temat swych ukochanych nieziszczonych, a nawet spordyczne upominki! Może więc warto zarezykować?

X-COM: Alliance - kolejne opóźnienie

Tym razem mówi się nam, że mamy czekać do jesieni. Czemu? Podobno jest to skutek opuszczenia teamu przez jednego z kluczowych pro-



gramistów zajmującego się AI. No nie, będziecie czekać. Żałuję to jednak chociaż miał pewność, że warto.

Mafia: The City of Lost Heaven już w kwietniu!

Nic dodać, nic ująć...

Myst III
EXILE

B

HELLBOY

Właśnie teraz, kiedy przebiega już szósty miesiąc produkcji, Bohater, który ma być pierwszym z serii, jest już prawie gotowy. W tym czasie, kiedy widać, że Hellboy jest już prawie gotowy, widać, że Hellboy jest już prawie gotowy. Właśnie teraz, kiedy przebiega już szósty miesiąc produkcji, Bohater, który ma być pierwszym z serii, jest już prawie gotowy.

Ulver

Szerzej o komiksie przeczytacie przy okazji recenzji Hellboya, gdzie znajdziecie się miejsce na jakąś ramkę, a ja zajmę się tylko opisem moich wrażeń z gry w wersję beta. Bohaterem jest wielki, czerwony demon. Nie bardzo wiadomo, skąd się to bydlę wzięło, ale jedna z dwóch wersji zaprezentowanych poniżej jest prawdziwa, a mianowicie mówi się o tym, że: a) Hellboy jest wynikiem genetycznych badań nazistów podczas ostatniej wojny; b) Hellboy jakoby został przywołany przez hitlerowców z innego wymiaru w czasie okultystycznych praktyk. Tak czy inaczej, po wojnie nasz czerwony pupilek trafił do Anglii, gdzie jedna z rodzin adoptowała go (może ja też sobie adoptuję jakiegoś demona? Tylko poproszę o zielonego lub różowego, bo czerwony nie pasowałby do mojego image'u!). Demon był wychowywany jak normalny chłopiec, ale z wiekiem zaczęły się pojawiać problemy z rówieśnikami, co nie powinno nikogo dziwić, zważywszy na jego wygląd oraz posturę. Chłopcy w jego wieku raczej nie mają dwóch i pół metra wzrostu oraz metrowego ogona. Gdy dorósł, trafił do agencji rządowej o wdzianym

nazwie The Bureau Of Paranormal Research And Defense (w telegraficznym skrócie BPRD), a specjalizującej się w walce z przeróżnej maści dziwadłami z zaświatów. Teraźniejszość w grze to rok 1962, kiedy to Hellboy oraz jego partnerka (znaczy się... nie życiowa... rozumiecie, prawda?) Sarah zostają wysłani do Czechosłowacji w celu odnalezienia zaginionego agenta BPRD. Tak na marginesie to frajer był z tego agenta, bo kto w nocy łazi po cmentarzach? Wkrótce nasi bo-

haterowie wpadają w poważne tarapaty i jak zawsze wyciągnąć z matni może ich tylko gracz.

Jak widać, fabuła gry nie pównała kolana. Osobiście skojarzyła mi się z Nocturne'em, gdzie także mieliśmy do czynienia z duetem agentów od tropienia potworów, a różnica polega na tym, że bohaterem Nocturne'a był człowiek, a agentką wampiryzka. Różnica, sam przyznacie niewielka. Sama gra również nie odbiega zbyt od Nocturne'a, a więc mamy do czynienia z grą akcji w klimatach Howarda P. Lovecrafta i Edgara Allana

Poe. Słowem, gracz ma się bać, ale, nie owijając w bawełnę, raczej ryczałem ze śmiechu, niż czułem choćby dreszczki emocji. Do kogo ta gra jest, u diabła, adresowana? Do stułetnich babć, dla których Tetris to dzieło szatana, czy też do pięcioletków, bojących się Gargamela? Najwyraźniej tylko dla podatnej na takowe impulsy części społeczeństwa.

Cała rozgrywka w bardzo dużym stopniu przypomina Nocturne (wybaczyć, ale ten tytuł w tym artykule będzie padał często), a zatem naszego bohatera widzimy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). I tu



pierwszy zarzut: otóż kamery - mam nadzieję, że tylko w wersji beta! - przeważnie pracują skandalicznie! Obraca się w najmniej spodziewanych momentach i to pod takim kątem, że

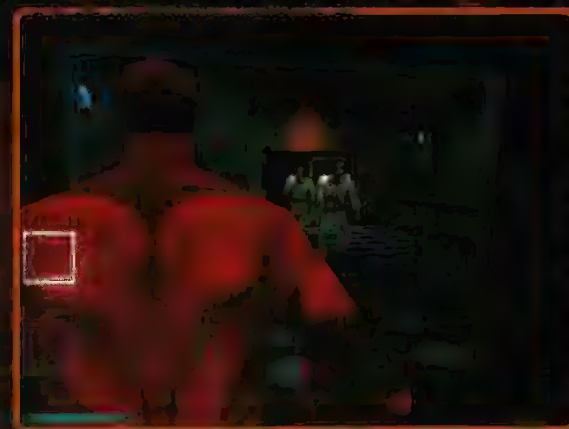
oczy zachodzą mgłą od wysiłku fizycznego, gdy próbujemy przed monitorem dostosować się do widoku, jaki zaserverowali nam chłopcy z Cryo.

Praca naszego bohatera polega głównie na łazieniu po cmentarzach, kaplicach, lochach, zakurzonych bibliotekach i tym podobnych miejscach, które zwykli śmiertelnicy omijają w dzień, a co dopiero w nocy. W czasie zwiedzania tych jakże atrakcyjnych lokacji z punktu widzenia japońskiego turysty, tudzież młodego adepta sztuki blackmetalowej, czerwonoskóry od czasu do czasu ma do rozwiązania zagadkę, choć nie wymagającą jakiejś sprawności intelektualnej.

Ostatnim, acz chyba najważniejszym, elementem rozgrywki jest walka. Niestety, jest ona raczej katorgą niż przyjemnością. Walczy się (w becie...) strasznie topornie, zadawane ciosy wyglądają bardzo sztucznie, a postacie przeciwników co najwyżej wzbudzają uśmiech politowania, zamiast strachu. Fatalnie steruje się bohaterem. Nie wymagam od niego kocich ruchów, choćby dlatego, że jest on dość dziwnie zbudowany (zerknijcie na screeny), ale to, jak ten potwór biega, wchodzi po schodach czy się cofa, jest chyba niezamierzone i śmieszne. Postacie same odpychają od monitora, są ohydnie kwadratowe. Brakuje mi także krwi!!! To miała/powinna być gra z gatunku action horror, a posoki w niej tyle, co kot napłakał. Zombię, zamiast efektywnie padać w strugach żywiołowego płynu, rozrzucając na prawo i lewo swoje zgniłe kończyny, upadają jak ścięte drzewa i po chwili znikają w chimurze dymu.

Autorzy bardzo dziwnie podeszli także do oprawy dźwiękowej. To znaczy muzyka nawet mi się podoba, gdyż jest tajemnicza i mroczna, fajnie podkreśla klimat. Jednak gdy dochodzi do walki, zmienia się w jakiś łomot o zabarwieniu techno.

Wiem, że grałem dopiero w wersję beta, ale... wątpię, by autorzy byli w stanie poprawić wykłnięte tu buraki w stopniu, który sprawiłby, że granie w Hellboya stałoby się przyjemnością. □



Hellboy

Cryo Interactive

B

Blair Witch vol. III: Historia Elly Kedward

Stało się. Cykl został zamknięty. Pojawiła się trzecia i ostatnia część komputerowej opowieści o wiedźmie Blair. Została jeszcze tylko druga część filmu (podobno strasznie komercyjna i słaba jak nasza frekwencja wyborcza). Serię gier, tak czy inaczej, mamy za sobą.

Seraphim

Każda częścią zajmował się inny team producentów. Dlaczego? Po prostu, chodziło o to, żeby każda z nich miała swój charakterystyczny rys. Ma to sens, jeżeli pomyśleć o potencjalnych nabywcach. Jeżeli cała seria byłaby jedną grą w trzech częściach, to zawęziłoby to grono potencjalnych odbiorców nie? I tak pierwsza część - RUSTIN PARR zrealizowana przez TERMINAL REALITY - była czystą opowieścią grozy. Mało akcji, wielki ładunek emocji, włosy dęba stają (i to nie od żelu). Część druga, popchniona przez HUMANHEAD, to COFFIN ROCK, tutaj liczyła się fabuła, która, choć liniowa, była czymś niesamowitym. Trochę młócki, ale głównie chodziło o nastrój budowany przez dwutorową akcję i niesamowite efekty dźwiękowe. I wreszcie część trzecia, która jest przedmiotem poniższych wyurzeń, dziecko Ritual Entertainment. Podtytuł ostatniej części to HISTORIA ELLY KEDWARD.

Ja wiedziałem, że tak będzie. Każda kolejna produkcja spod znaku wiedźmy Blair cofała nas coraz głębiej w przeszłość. W stosunku do filmu, oczywiście. Wiadomo było, że część trzecia będzie działała w okolicach końca XVIII wieku. Zamierzcie to czasu. Naród amerykański (będący zbieraniną wyrzutków i uciekinierów z Europy) wybił się wtedy na niepodległość i podobno ma to jakieś historyczne znaczenie...

Ameryka była w tym czasie prymitywna i zabobonna. Procesy o używanie czarnej magii były czymś powszechnym. Czarownice przeważnie wieszano, zamiast palić na stosie, choć ten sposób był sprawdzony i skuteczny. Takie miasteczka jak Salem, sławne ze swych wiedźm, stały się częścią amerykańskiego dziedzictwa kulturowego. Dlaczego rozpisuję się na jakieś bzdurne tematy, zamiast przejść do sedna, czyli do recenzji? Otóż, tytułowa Elly Kedward to nikt inny jak amerykańska czarownica.

Naszym bohaterem jest Jonathan Prye, łowca czarownic, znany z biegłości w swym nietypowym rzemiośle. Przypomina on Strangera, bohatera Nocturne'a, który użyczył BW swojego engine'u. Jednak Stranger był twardym gościem, który nawet stojąc przed wampirem, potrafił jedną ręką odpakować gumę do



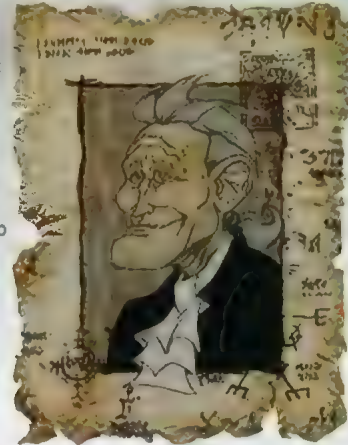
żucia i wsadzić sobie w gębę, drugą cały czas trzymając wielkiego gnaty, wycelowanego w wyżej wymienionego. Prye też był taki. Do czasu. Zaczęły trapić go dziwne myśli, zaczął wątpić w sens swojej pracy, stracił wiarę i płynącą z niej odwagę. Wypalił się. Właśnie gdy znalazł się na samym dnie, nadchodzą wieści z Blair, małego miasteczka położonego pośród dziewiczych puszczy stanu Maryland. Prye decyduje udać się tam, aby rozwiązać sprawę tamtejszej czarownicy.

Na miejscu sprawa wygląda gorzej niż źle. Ostatni mieszkańcy opuszczają miasteczko w popło-

chu. Od jednego z uciekinierów Jonathan dowiaduje się, że wiedźma Kedward pustoszy okolicę, pożera dzieci i w ogóle... cowa odnosi się do tych informacji z pewnym niedowierzaniem, ba, nawet lekceważy je. Jednak po rozmowie z jedynymi pozostałymi w mieście osobami, sędzią i pastorem, dochodzi do wniosku, że jego zadanie będzie trochę trudniejsze. Wiedźma, według słów sędziego, nie żyje - zamarła (ewentualnie padła z głodu), po tym jak bogobojni mieszkańcy Blair zostawili ją w lasach związaną i pozbawioną środków do życia. Niestety, dzieci nadal giną, a pastor w pijackim zwidzie dojrzał żywe trupy rąco nasające po lesie. O co tu chodzi?

Tę zagadkę rozwikła tylko ten, kto zagra w historię Elly Kedward. Trzecia część serii jest w znacznie większej mierze grą akcji, niż dwie poprzednie produkcje. Więcej tutaj krwi i flaków. Choć BW3 korzysta z tego samego engine'u co "jedynka" i "dwójka", to najbardziej zbliżony jest do wspomnianego Nocturne'a. Fakt, że mamy tu

więcej rąbarki, wcale nie powoduje, że gra nie ma klimatu ani pierwszoplanowych elementów przygodowych. Całość przypomina trochę serię Resident Evil, ponieważ tutaj także musimy wielokrotnie przemierzać mapę, odwiedzając niektóre miejsca nawet kilkakrotnie. Ma to jednak sens, więc nie można się czeplić. W związku z tym, że trzeci Blair Witch jest w dużej mierze nastawiony na akcję, mamy do wyboru szeroką gamę narzędzi do robienia "kuku". Na początku mamy tylko niewielki pistolet skalkowy oraz wcale zabawne skrzyżowanie żelaznego krzyża nagrobnego z dwuręcznym toporem. Po drodze uzupełnimy nasz arsenał o ręczną armatę, czyli muszkiet sędziego, miotacz ognia, czyli święty krzyż wygrzebany z grobu oraz czarodziejskie kamyczki, które powalają nawet najpotężniejszych wrogów. Oczywiście do dyspozycji pozostaje jeszcze wiele cudów magii chrześci-



jańskiej, indiańskiej i czarnej, łącznie z laleczką a'la voodoo.

Oprócz naszego bohatera w grze pojawi się także kilka innych, równie oryginalnych, postaci. Na drodze łowcy czarownic stanie m.in. szaman plemienia Nanticoke, Asgaya Gigagei (na szczęście nie jest to kolejny Pierdzący Byk czy też inny Fruwający Żółw), oraz szczerze obdarzona przez naturę dobra wiedźma Elizabeth Styler. Poza nimi znajdzie się jeszcze spory zastęp koleśi do rozwałki. Trzeba tylko uważać na demony, bo potrafią zmyślać od tchórzy i tak kopnąć w zadek, że leci się pięknym łobem dobre kilkadziesiąt metrów.

Mimo dość lekkiego tonu tego beta testu, zapewniam wszystkich miłośników horroru, grozy i serii Blair Witch, że historia Elly Kedward ma naprawdę świetny klimat i gra się w nią z budzącą dreszcz przyjemnością. Świetna, sugestywna działająca na wyobraźnię oprawa audiowizualna nadaje tej produkcji naprawdę wysoki poziom.

I jeszcze jedno: tym razem autorzy wprowadzili do gry podkład muzyczny, co trzeba przyznać, brzmi zaskakująco dobrze. Reszta, czyli sterowanie - po staremu. Trzeba się przyzwyczaić. □

Take 2 / GOD

PLAY IT

Bushido

Wiedzie, czasami tak się zastanawiam: czym kierują się programiści z małych stajni, których stać jedynie na tworzenie klonów znanych gier? Cemu nie chcą zrobić czegoś zupełnie nowego, co stanie się grą kultową, a zadowolają się powielaniem już istniejących wzorów? Lenistwo? Brak talentu? Obawa, że zupełnie nowa gra mało znanej firmy będzie się sprzedawała gorzej niż klon jakiegoś hita?

Oliver

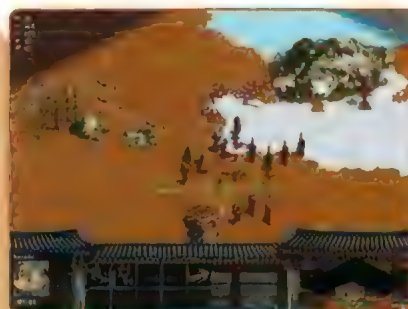
N o dobra, być może klony powstają, aby po prostu dostarczyć wielbicielom jakiejś gry dodatkowej porcji zabawy? Jeśli ta teoria jest prawdziwa, to Bushido zostało stworzone w celu dostarczenia rozrywki fanom Age Of Empires. Tak się bowiem składa, że Bushido to nic więcej jak klon gry Microsoftu, i w dodatku bardzo wierny. W pierwszej chwili można by nawet rzec, że to miss' on-pack do Age Of Empires! Niemniej jednak gra się całkiem przyjemnie, aczkolwiek to tylko moje zdanie, a ja jestem maniakiem AOE, więc nie bardzo powinno się je brać pod uwagę.

Akcja Bushido dzieje się pod koniec XVI wieku w najechanej przez Japończyków Korei. Kompetentnie nie znam się na historii obu tych państw, a co za tym idzie: nie potrafię wam powiedzieć, o co tam poszło i dlaczego. Fabuła jednak kręci się właśnie wokół tego konfliktu i gracz może wybrać sobie stronę japońską lub Josun (koreańską) i powalczyć w scenariuszu (coś à la kampania) dowolnie wybranej misji lub przygotować własną mapę. Plus oczywiście gra w'e osobowa dla ośmiu graczy, ale z powszechnie znanych względów pominię ją milczeniem. Chociaż, jeśli ktoś jest na tyle bogaty, aby korzystać z dobrodziejstw na szerszej kochanej "tepsy" oraz



ma stalowe nerwy (czytaj, jakoś łączy), może śmiało próbować.

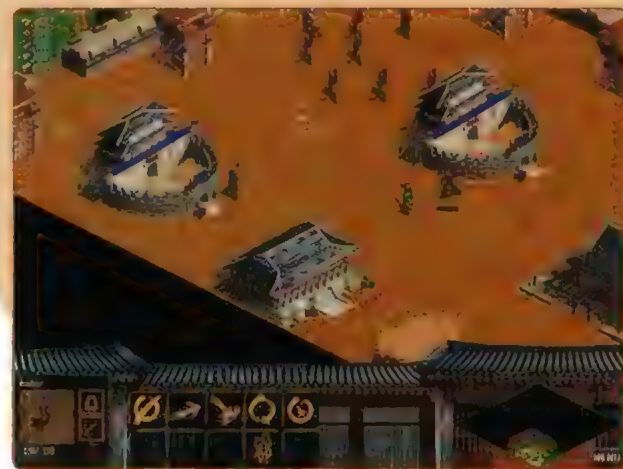
A dalej tu już wszystko wygląda znajomo. Począwszy bowiem od rozmieszczenia i wyglądu menuów, a skończywszy na zadaniach, mamy do czynienia z... Age Of Empires. Deja vu? Najwyraźniej tak, bo fan dzieła Microsoftu może śmiało grać w Bushido z zamkniętymi oczami lub z opaską na nich. W zasadzie znalazłem jedynie kilka drobnych różnic, i to niekoniecznie in plus. Przede wszystkim Bushido nie oferuje aż tylu opcji rozbudowy infrastruktury oraz upgrade'owania jednostek. Za to całkiem ciekawe są jednostki biorące udział w walce po obu stronach konfliktu, aczkolwiek - jakby się zastanowić - są to te same jednostki co w Age Of Empires, tyle że przetransformowane na Wschód końca XVI wieku. Podobną rolę spełniają także jednostki dowódcze, które posiadają specjalne zdolności. Artyleria zastępuje katapulty, oddziały uzbrojone w muszkie-



ty łuczników etc. W sumie w Bushido występuje około 65 jednostek lądowych, morskich i powietrznych.

W bitwach przeważnie bierze udział większa ilość wojska, ale owe starcia jakoś do mnie nie przemawiają. Często ich wynik jest dość zaskakujący, a do tego pociśki, jak np. strzały, swobodnie przelatują przez przeszkody terenowe, za to jednostek nie widać i za przeszkodami terenowymi, i za budowlami - przez co traci się nad nimi kontrolę. Mimo to podkreślę raz jeszcze, że gra się zupełnie przyzwoicie.

Graficznie - na pierwszy rzut oka - też nie jest źle. Przy czym zarówno postacie, jak i sam teren czy budowle są bardzo ubogie w szczegóły. Paskudne piksele widać nawet gołym okiem. Denerwuje mnie zwłaszcza czcionka, jaką napisano wszelkiej maści teksty, gdyż jest zwyczajnie obłędnie koślawą i wygląda jak za czasów Amigi. (No ale to beta -



pamiętajmy o tym.) Mojego entuzjazmu nie wzbudziły również animacje postaci czy efekty wybuchów i płonące budynki. Grafika Bushido prezentuje tą samą klasę co, powiedzmy, Saga: Gniew Wikin-gów.

Aha, prawie zapomniałem wspomnieć o zmiennych warunkach pogody, a przecież to w eresach nadal rzadkość. Od czasu do czasu pokropi deszcz lub spadnie śnieg. Czy ma to jakieś znaczenie? A i owszem, bo np. w zimie można się po lodzie dostać na drugi brzeg rzeki, który jest niedostępny w lecie. Cool, nieprawdaż? Co się zaś tyczy dźwięków... Po dwóch minutach zdjąłem z uszu słuchawki, a po pięciu z całej redakcji zaczęły do mnie docierać prośby, a w zasadzie ostrzeżenia, abym coś zrobił z tym dźwiękiem. Naprawdę odgłosy są irytujące. Wojownicy wrzeszczą w bardzo nieprzyjemny dla ucha sposób, strzały z muszkieciów kojarzą się z puszczeniem bąka a najbardziej zenujący jest odgłos padającego deszczu. Gdy zacznie padać, słyszymy efektowny, lecz nieprawdopodobnie odgłos uderzenia pioruna, chwilę padający deszcz, a potem ciszę (choć deszcz nadal pada) i znowu piorun, deszcz, cisza. Chyba ktoś nie popisał się przy mikсовaniu sampli, ale może zostanie to poprawione w pełnej wersji?

Powiem tak: to MUSI zostać poprawione - i nie tylko to, by gra nie została zmiażdżona w recenzjach...

Bushido

Trigger Soft



Worms World Party

"Robale... i wszystko jasne!" - napisałby zapewne Siara, gdyby

przyszło mu recenzować Worms World Party. Tak między nami mówiąc, to instalując grę byłem przekonany, że nie zdołam również wiele więcej napisać o Worms World Party. Cóż bowiem można napisać o Wormsach? Kilka ostatnich części było jedynie nudnym powielaniem starych pomysłów, dodawano kilka broni, i to wszystko. Po kilkunastu minutach grania zdecydowanym ruchem wybierałem opcję "Uninstall" i z rozrównieniem wspominałem pierwszą część cyklu.

Bambino de Bodom



G dy po raz pierwszy robale wywały z ziemi i wzięły do rąk morderczą broń, to ludzie na całej planecie oszaleli! Aczkolwiek warto młodszym graczom przypomnieć, że pomysł z robalami nie był wcale nowym. Wcześniej, w czasach 286 i kart graficznych z kilkoma odcieniami czerni oraz bieli, była taka gierka - Scorch. Coż to było za rudo! Parę pikseli udających czołgi, a zabawa była taka świetna, że z kilkoma kumplami z liceum poświęcaliśmy jej każdą wolną chwilę. Nieraz nawet puszczały co niektórym nerwy i w ruch szły pięści, oraz gaz paraliżujący. Później nadeszły własnie Worms i zabawa stała się jeszcze lepsza, bardziej zająca, choć przecież reguły rządzące Robalami są takie same jak te, które wymyślił autorzy Scorch. Na pewno wpływ na to miały same postacie przesympatycznych robali, kto bowiem nie czuje sympatii do tych rozgadanych dżdżownic? Dochodził do tego duży wybór broni, ładna grafika i... to w zasadzie sprawiło, że Robale stały się przebojem. Widzicie, jak niewiele graczowi potrzeba do szczęścia?

Cieżko jest zliczyć, którym sequelem Robali jest Worms World Party. Jak wspominałem, nie imponowały mi następne części Worm-ów, więc nie śledziłem pilnie poczynan Teamu 17, wychodząc z założenia, że dalej proponują graczom to samo. Z tego też powodu daleki byłbym od zachwytu, gdy WWP wyładowało na moim biurku. Tymczasem... mój pierwszy dzień (poniedziałek) z Robalami zakończył się o czwartej ranie! Wtorek rozpocząłem od włączenia WWP. I tak przez cały tydzień. Sam się sobie dziwię, ale Wormsy wciągnęły mnie tak samo, jak za dawnych lat, a przecież w zasadzie niewiele się zmieniło. Czyżby Robale nagle dostały powera? Ale przejdźmy do konkretów. Gracz może wybrać sobie któryś z trzech trybów i zagrać w pojedynkę, z kumpłem na jednym kompie lub przez Sieć zmierzyć się z graczami na całej kuli ziemskiej. Podobno ten ostatni tryb jest najbardziej cza-

dowy, lecz moje próby skorzystania z niego kończyły się nformacją "brak połączenia". No cóż, wersje beta mają to do siebie, że nie wszystko w nich działa. O trybie gry we dwóch na jednym kompie też nie ma sensu się rozpisywać (chyba każdy wie, jaki on miłośnik?), zatem powiem tylko tyle, że w moim domu przez ten tydzień zrobiło się tłoczno jak na dworcu kolejowych. Co chwila po awiar, któryś ze znajomych i proponował małą partyjkę Robali. W trybie single znajdziecie Query, Quick, Training, Attempt i a mission oraz Deathmatch. Polecam zwłaszcza Deathmatch, w którym gracz potyka się z kilkoma sterowanymi przez komputer drużynami. Zabawa może nie jest tak zacięta, jak z ludzkimi przeciwnikami, ale komputer tradycyjnie walczy bardzo dobrze. Leż to raz brzydko sobie zakląłem pod nosem, gdy trafił moją dżdżownicę w sposób wręcz nieprawdopodobny. Mnie mi przypała do gustu tryb Attempt i mission, bo choć w nim znajdziemy sporo fajnych zadań, to jednak poziom jest dość wyśrubowany i powtarzanie tej samej misji po raz piąty jest już dużo mniej zabawne. Bardziej ambitnych zapraszam do nowego edytora. Można w nim stworzyć swoje własne misje od początku lub też przerobić już istniejące. Wykonwać możesz, co tylko sobie zapragniesz, od liczby robali i wartości ich zdrowia, poprzez liczbę zastrzelenia, aż po liczbę min na planszy. A cały edytor jest sportowy, złożony w bardzo miłym windowsowym klimacie. Ciekawą opcją zamieszczoną w WWP jest Wormopeadia, czyli encyklopedia wszelkiej maści uzbrojenia wraz z instrukcją ich obsługi i podpowiadziami. Nie wiem jak wam, ale mnie się to bardzo przydało. Dzięki niej wreszcie dowiedziałem się, do czego służy granat :).

W grafice Robali nie odnotowałem żadnych zmian, ale to chyba w sumie dobrze. Wszak ładnie wyglądają Wormsy, a nowe menu i ta plansza są z pewnością ładniejsze od poprzednich. W tym ostatnim przypadku chłopa z Teamu 17 po raz kolejny popisał się niesamowitą fantazją, gdyż niektóre plansze wyglądają, jakby zostały wykonane przez nietrzeźwego szympansa, któremu podstawiono pod nos monitor, a w łapę wetknęto mysz i klawiaturę. Jak zwykle rządzą zwariowane kolory i przemieszanie przedstawione elementy tła. Nic

nowego nie spodziewajcie się również po dźwiękach WWP. Robale w dalszym ciągu gadają w ludzkim języku swoimi cienkimi głoskami, co na początku śmieszne, lecz po jakimś czasie staje się nudne. Co gorsza w testowanej wersji nie mogłem wyłączyć dźwięku. Ileż ja się wycierpiałem słuchając w końko tych samych gadek.

Naprawdę nie potrafię wytrzymać, dlatego od tygodnia gram z taką pasją w Robale. Niby wszystko to już było w poprzednich częściach, niby się nic nie zmieniło, a jednak... wola! Warto poświęcić WWP swój czas, tym bardziej że CD Projekt użył polską wersję tej gry, a zatem jest to wręcz doskonały prezent dla małych członków rodziny.



Worms World Party

Team 17



Wtamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA;
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info);
- 3) ale najważniejszym powodem jest

fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mufa; gra, która w ogóle nie powinna jechać światła dziennego. Zero zalet, mądralstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 (..) przyjdź jutro z rodzicami :)). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przewyższa wszelkie etuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest kara...

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzniaki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wygłoszeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3=.

4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ono...

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pogrążyć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - nieźła gra, choć do człowieka sporo jeszcze jej brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra. Dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowa rozgrywka itd.). Szkolny odpowiednik: 4+.

9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma poważniejszych wad, a jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grała/muzyka słowno powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej

długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to, byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwaga: ocena 10/10 wystawiona jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noly! Dopiero gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Załóżmy 10 to wyraz uznania do sporej części redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

Army Men Sarge's Heroes

- **Gatunek:** strzelanina z amunicją
- **Ocena:** 5
- **Wymagania minimalne:** P 200 MMX, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator
- **Grałszy na:** C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2 32 MB
- **...i:** leciutko jak podskok z bazooki



Uwagi:

Smuggler: Porównując najnowsze AM z najstarszym, widzę, że w plastikowym świecie czas płynie dużo wolniej niż u nas. Oby autorzy tej gry nie przekosili się o tym - boleśnie...

Beerman: A powinni...

Ulver: Spoko, niedługo dojdą do tych samych wniosków co panowie od Lary C.

Yabot: Z amunicją? Każda strzelanina wymaga amunicji. Każdy chciałby wymordować jak najwięcej Marjanów...

McDrive: „Jyle że tu nie ma Marjanów, a choć wrogowie też zieloni, to radocha z tego malutka...”

Gem.ini: A Czarny, jak zwykle, zachwycony... :P

Czarny Iwan: Przeciwna gra i taka sobie zabawa, nic dodać, nic ująć.

Battle of Britain

- **Gatunek:** sim
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, ok. min. 4 MB RAM
- **Grałszy na:** P11500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** głodko



Uwagi:

Mac Abra: Bardzo ładne wizualnie, ale raczej dla maniaków symulatorów, niż takich jak ja - sympatyków.

Ugly Joe: Nieco frustrujące - spróbujcie w coś trafić... tak żeby to trafiony poczuł.

Beerman: No, Gem.ini trafił we mnie i poczułem...

Yabot: A co? Skarpetkę trafił?

Ulver: Ech... moje dzieciństwo spędzone na czytaniu książek dotyczących bitwy o Anglię... Teraz sam mogę siedzieć za sterami Spitfire'a i strącać Niemców. Komputer to wspinała rzecz!!!

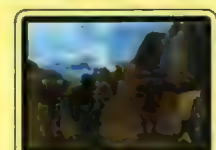
Jedi: Dopóki się nie zawiesz.

McDrive: Bo wtedy i spadochron nie pomoże...

StrangeOne: ...co najwyżej reszek, ale to już nie to samo...

Battle Isle: The Andosia War

- **Gatunek:** strategia turnowa
- **Ocena:** 9 + znaczek jakości
- **Wymagania minimalne:** P11500, 64 MB RAM, Win95/98/ME
- **Grałszy na:** P11500, 128 MB RAM, Riva TNT2
- **...i:** do pełni szczęścia przydałoby się coś mocniejszego



Uwagi:

Mac Abra: Nie da się ukryć, że z całego cyklu najbardziej cenię... Incubation (a co?). Tym niemniej najnowsza część cyklu trzyma klasę. Nawet w 3D :).

Beerman: Tak, całkiem miła rzecz. Nawet swego czasu brałem udział w beta-testach.

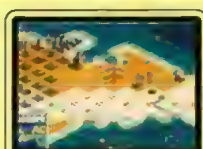
McDrive: Pewnie stąd le opóźnienia w premierze...

Ulver: Tak, ale to było wówczas jak Naczelnicy jechali na swojej Kasztanów (mowa o koniu na biegunach, jakby ktoś nie wiedział!).

Gem.ini: ...a pami Naczelnik, to w błękitnym BattleSaicie, jak 'inspirowała, tak inspirowa... :)

Call to Power II

- **Gatunek:** strategia
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** Win 95/98/ME/2000, DirectX, P166, 64 MB RAM
- **Grałszy na:** P 156 48 MB RAM, 2 MB S3-Virge i na C 300 128 MB RAM, Riva TNT2
- **...i:** na pierwszym poltzo przetrzeźwieć, ale poszło wbrew wymaganiam. Na drug m pęziło z należytym entuzjazmem



Uwagi:

Mac Abra: Z całym szacunkiem - ale pierwsza Cywilizacja i tak była najlepsza. Wszystko, co było potem, to tylko mniej lub bardziej udane próby dorównania Idealowi... "Tę razę" wyszło nieźle, a w porównaniu nawet więcej.

Beerman: Zgadza się z przedmową, szczególnie że z całej serii grałem tylko w pierwszą Cywilizację.

Ulver: To chyba zaraz się okaże, że nikt nie grał w sequele, bo ja też tylko znam jedynek.

Yabot: Pożera czas. Znowu n'e sypiam. Gdyby nie kilka burzątek - byłoby 9.

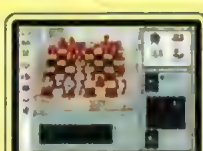
Jedi: Ja unikam takich gier jak ognia - toż to czysty pożarczek cennego czasu.

Gem.ini: Niewie, ile razy można próbować sprzedać to samo! :)

Yasiu: A czy wiecie, że słowo burak pochodzi z łaciny?

Chessmaster 8000

- **Gatunek:** szachy
- **Ocena:** 9+
- **Wymagania minimalne:** Win 95/98 CD ROM, Pentium II 233 MHz, 48 MB RAM
- **Grałszy na:** C 300, 128 RAM, Riva TNT2
- **...i:** sam program średnio, a "myślenie" komputerowych graczy ciągnęło się niemiłosiernie



Uwagi:

Mac Abra: Odkąd w 1986 dostałem "szewskiego mata" od ZX Spectrum, przysięgam sobie, że nigdy już nie zagram w szachy... I słowa dotrzymuję. Powiem więc tylko, że wizualnie jest to nieźle :).

Smuggler: Wzięwszy zaś pod uwagę ocenę i to, że reszencem "jest dużo lepszym szachistą od "Macki", to jasno wynika, że fanom bicia koni (i posuwania królów po planszy) trafiło się coś ekstra :)

Yabot: Tak. A podręcznik gry wstępnej :)- bardzo obszerny!

Beerman: A ja czekam na mod szachowy do Quake'a [J].

biD: Do Quake'a 1 były szachy. Niestety się nie przyjęły, pewnie nie ta grupa odbiorców :>

Ulver: Kocham sport, ale szachy są dla mnie równie pasjonujące jak "bierki elektryczne pod mostem".

Jedi: Szachy są OK, ale o tym są, czy, czy, czy!

Colin Mc Rae 2

- **Gatunek:** samochodówka
- **Ocena:** 9
- **Wymagania minimalne:** P 233, 32 MB RAM, ok. min. 8 MB RAM
- **Grałszy na:** P11500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** hmmm, zdaje się, że dla Colina nie ma jeszcze wystarczająco dobrych komputerów... Z drugiej strony, da się go odpalić również i na słabym sprzęcie...



Uwagi:

Beerman: Ooo... Godna polecenia ściągalka. Trzeba tylko mieć dobrze skonfigurowany system.

Ugly Joe: ...zapomnieć znaczenia słów "realizm jazdy".

Gem.ini: Czy ja wiem? Biorąc pod uwagę, że to "zrzędnoscówka" z założenia...

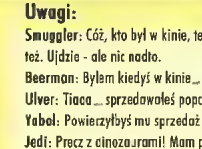
Jedi: A po co komu realizm? Włączasz klasson, wyderaczkę, zamykasz oczy i wlewisz na skos po mieście.

McDrive: A poleć być może się budzi... A być może już nie...

Yasiu: A nawet jeśli, to nie wiesz gdzie...

Dinosaur

- **Gatunek:** arcade
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** Windows 9x, Pentium II, 233 MHz, 32 MB RAM, 6X CD-ROM, akcelerator 8 MB
- **Grałszy na:** P11500, 128 MB RAM, GeForce 32 MB RAM
- **...i:** bez problemów



Uwagi:

Smuggler: Cóż, kto był w kinie, ten zagra, kto nie był - w sumie też. Ujdzie - ale nie nadto.

Beerman: Byłem kiedyś w kinie... pamiętam...

Ulver: Taaa... sprzedawaleś popcorn!

Yabot: Powierzysz mi sprzedać popcornu?

Jedi: Precz z cinozaurami! Mam po nich niestrawność! (umysłowe też!)

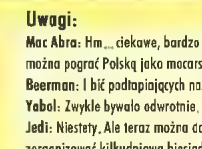
Gem.ini: Precz z dinozaurami! Dostę miałysz... dinozaurami!

Czarny Iwan: Ciekawy pomysł, chociaż jego realizacja nieco kuleje. Mimo to, można pograć i mieć z tego przyjemność :)

Yasiu: Ty przyjemność potrafiłś mieć ze wszystkiego. Ale wyjątkowo się zgadzam.

Europa Universalis

- **Gatunek:** strategia
- **Ocena:** 7+
- **Wymagania minimalne:** P 200, 64 MB RAM, Windows 95/98
- **Grałszy na:** C 433, 128 RAM, WIN 98
- **...i:** i chodziło na europejskim poziomie :)



Uwagi:

Mac Abra: Hm... ciekawe, bardzo ciekawe. I nietypowe. No i można pograć Polskę jako macarstwem.

Beerman: I bić podtapiających nas sąsiadów z północy!

Ulver: Zwykle bywało odwrotnie.

Jedi: Niestety. Ale teraz można całe im lupnie i po wszystkich zorganizować kilkudniową biśiadę

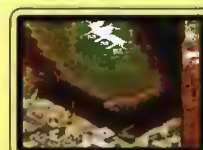
Gem.ini: Bezwarunkowo.

McDrive: Byłoby tylko niki na nią ZNOW! nie przyniósł zdobycznych kieszonnych pieniędzy...

Yasiu: A co? Zło wspomnienie?

Faraon Złota Edycja

- **Gatunek:** ekonomia/sim/strategia
- **Ocena:** 8
- **Wymagania minimalne:** P 133, 16 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- **Grałszy na:** C 433, 128 RAM, WIN 98
- **...i:** zasuwala jak skateboardowicie po piramidzie (w dół)



Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Faraona - takomy kasek

Beerman: Tylko proszę nie rozwijać eksponatu.

Bambino de Bedom: A ty weź te łapy od tej pani w bandażach... Jak możesz dobrać się do Kleopatry?

Yabot: Rękami. A czym miałyby się dobrać?

Smuggler: Nekrofilia w redakcji? Geezzzz...

Jedi: Mumia! A coś podejrzewałem, gdy podczas uroczystej kolacji turban obsunął jej się na twarz.

Jetfighter IV

- **Gatunek:** symulator/arcade
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P 333, 32 MB RAM, CD-ROM, akcelerator
- **Grałszy na:** C400, 128 MB RAM, TNT2 32 MB
- **...i:** dawalo sobie radę bez zadziski



Uwagi:

Ugly Joe: Sporo strzelania i odrobinka symulacji. Why not?

Beerman: Jeśli ktoś nie jest maniekami ani symulacji, ani strzelanin - może mu się spodobać.

Yabot: A jeśli lubi pasjonans i sok jabłkowy?

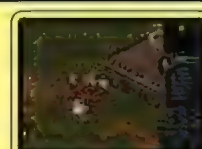
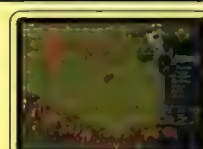
Smuggler: To tu nie pracuje... :P

Jedi: To ja poproszę dwa dziki i grzanek.

Gem.ini: Pełny brzuch doskonale podnosi walory krajoznawstwa... Eee, o czym to ja...?

Kingdom under Fire

- **Gatunek:** RTS/RPG
- **Ocena:** 8+
- **Wymagania minimalne:** P 200, 64 MB RAM, WIN 98/2000, CDx8
- **Grałszy na:** C 433, 128 RAM, Win 98
- **...i:** no... nieźle, nieźle, lecz nie rewelacyjnie



Uwagi:

Mac Abra: Robiące pozytywne wrażenie połączenie RTS z RPG. I to da się jeść ze smakiem!

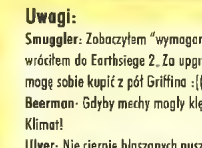
Jedi: Medzy, to jest to! Przeczytajcie lub obejrzyjcie kiedyś "Neon Genesis Evangelion" - jeśli myślicie, że wiecie już wszystko o mechach, to po tej historii szczerze wam opadną.

Allor: E-tam - wszystkiego może nie wiem, ale są lepsze historie i to nawet jeśli chodzi o mechy ^.^

Gem.ini: Jeśli o fabułę idzie - zgadzam się. Jeśli o wykonanie, to jak jest "bullshit" po japońsku?

MechWarrior 4: The Vengeance

- **Gatunek:** sim/akcja
- **Ocena:** 8
- **Wymagania minimalne:** Windows 95/98, P11400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z min. 16 MB RAM
- **Grałszy na:** Windows 95/98, C 300 MHz, 196 MB RAM
- **...i:** w rozd. ekranu 800 x 600 - nie idealnie, ale zadowalająco



Uwagi:

Smuggler: Zobaczyłem "wymagania zalecane", zaplakałem i wróciłem do Earthsiege 2. Za upgrade mego PC do tego poziomu mogę sobie kupić z pół Griffina :(((.

Beerman: Gdyby mechy mogły klękać, to by klękały, tak jak ja. Klama!

Ulver: Nie cierpię blaszanych puszek, ale na to, to Yasiu wyprowadził, patrzyłem z podziwem. Fajna gra!

McDrive: Szukada tylko, że gra single nie umywa się do gry sieciowej...

Jedi: Medzy, to jest to! Przeczytajcie lub obejrzyjcie kiedyś "Neon Genesis Evangelion" - jeśli myślicie, że wiecie już wszystko o mechach, to po tej historii szczerze wam opadną.

Allor: E-tam - wszystkiego może nie wiem, ale są lepsze historie i to nawet jeśli chodzi o mechy ^.^

Gem.ini: Jeśli o fabułę idzie - zgadzam się. Jeśli o wykonanie, to jak jest "bullshit" po japońsku?

Mummy, The

- **Gatunek:** TPP/akcja
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** Windows 9x, P 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator: z min. 8 MB RAM
- **Grałszy na:** C 433, 128 RAM, Win 98
- **...i:** bez nadmiernych komplikacji



Uwagi:

Smuggler: Populczynny po filmie (takim sobie). Tylko dla maniaków TPP, którzy akurat nie mają nic lepszego pod ręką. Dla mnie góra 5.

Beerman: Pod ręką zawsze się coś znajdzie, i można tym rzucić w Gem'iniego.

Gem.ini: Mumia! Zresztą lepiej mumię dostać, niż mumię być... :P

Ulver: I tak lepsze niż Tomb Raider 5...

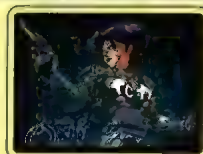
Ugly Joe: To w tym momencie wielką sztuką nie jest. Poza tym ten gość ma mniejszy biust niż Lary, więc czarno na białym udowadniam, że się mylisz :).

Jedi: Oj Joe, przecież nie wielkość się liczy, tylko technika - nie wiedziałeś?

Czarny Iwan: Technika w grze też zowodzi, engine rzędzi.

Oni

- Gatunek: TPP/bijatyka
- Ocena: 8/10
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, akcelerator
- Grałszy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2
- ...I: przydałoby się więcej



Uwagi:

Smuggler: Wiecie co - za... rąbiste. Nie wiem, co mnie w tej grze wciągnęło, ale demo przeszedłem pięć razy w ciągu dwóch dni, a teraz czekam na full wersję w sklepach...

Ugly Joe: Jeśli pamiętasz grę Fighting Force i podobała ci się - to ONI rzucić nie na kolano, a na plecy. Gdyby tylko można było częściej robić save...

Yaboi: A jeśli przypominasz bohaterkę gry i lubisz rzucać się na

kolano albo na plecy, kup tę grę zdecydowanie. A potem zadzwoni do mnie.

Beerman: ONI są wszędzie!!!

Ulver: Cichoo... bo się usłyszy, a jak ONI idę wezmą, to wówczas... podobno robią eksperymenty na ludziach.

Jedi: Oj robaczki, ONI to japoński wizja zła, diabłów, a nie żadne ufoludki!

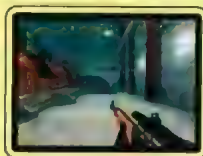
McDrive: No właśnie! A zła to może wszędzie nie ma? A może nie może być wzięty? He?

b10: W takie coś gra się na konsoli... Na PC nie odkrywa swoich wszystkich kart.

Allor: Ale i tak to, co odkrywa, w zupełności wystarcza!

Project IGI

- Gatunek: akcja/FPP
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PIII-500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator
- Grałszy na: P 400, 128 MB RAM, TNT2
- ...I: a jak myślicie? Skakalo!



Uwagi:

Ugly Joe: Allor się wykrzywa na tę gierkę, a znam parę osób, co nie mogą się od niej oderwać. I bądź tu mądry? Mnie się w sumie podoba.

Beerman: Pomysłów dobrych tu nie brakuje, ale chyba o czymś świadczy fakt, że zaraz po jej wycofaniu autorzy zebrałi się za produkcję drugiej części, która ma być pozbawiona wszystkich błędów jedynki.

Ulver: Z projektów to ja znam... Projekt Hate, ale to chyba nie o to chodzi?

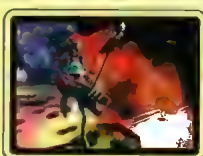
Jedi: To ja poczekam na trójkę, może będą dodawali popcorn.

b10: Byli już już lepsze FPP tego typu.

Gem.ini: Che, che - Eidos twierdzi, że zapewnienia o absolutnej genialności IGI dotyczyły twórczego właśnie "sequela". Czego to ludzie nie wymyślą, żeby się tylko wybielić...

Quake 3 Team Arena

- Gatunek: FPP/sieciówka
- Ocena: 7+
- Wymagania minimalne: Win 95/98/2000/Me, P2 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB video card, pełna wersja Quake'a 3, akcelerator
- Grałszy na: C 433, 96 MB RAM, TNT 32 MB
- ...I: po wylczeniu paru detali można było grać



Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, to trochę mało nowych gier, ale reszta w porządku.

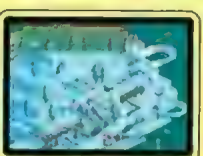
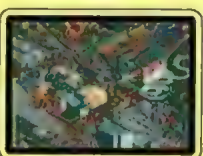
Yaboi: W Quake'u to ja jestem jak Mierosza. Moły i miękki.

Jedi: Dobry Quake nie jest zły... :)

b10: Ktoś, kto nie gra w Q3 "zawodowo" tylko po prostu lubi czasami poagrać kolegów, powinien zainteresować się tym dodatkiem. Naprawdę dobra robota.

Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes

- Gatunek: ekonomiczna/manager
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P90, 16 MB Ram, Cdx4, pełna wersja RCT
- Grałszy na: C400, 128 MB, Win 98
- ...I: Che, che, jak górsko kolejką na ostrym zjeździe!



Uwagi:

Mac Abra: Bez bicia - mi się już RCT po prostu znudziło (wołam klasyczny Theme Park). Ale patrząc okiem krytyka a nie fana: dużo dobrego w tym dodatku dali, więc kupi! (fanom) warto.

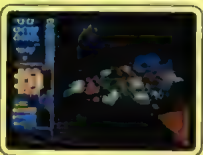
Beerman: A więc gorąc ośmiorniku w kieszeń i ruszamy do zabawy.

Yaboi: Zakładamy fermę paw?!

Jedi: Jak obrosną w piórko, to się oblowimy.

Starfleet Command 2: Empires at War

- Gatunek: strategia
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, wskazany akcelerator
- Grałszy na: C-366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2
- ...I: może nie zaszuła z nadświetną - ale całkiem szybko...



Uwagi:

Mac Abra: Jakbym nie widział wcześniej Homeworlda, to byłbym zachwycony. No i prywatnie nie przepadam za ST. Wieg jak dla mnie - nie nadzwyczajnego. Ocenę uważam za - minimum - a 1 punkt zawyżoną (fan ST pisal...).

Beerman: ST, si?

Smuggler: Star Trek... nie mylił z Atari ST i krwistym Stekiem (młiam).

Jedi: Ktoś ma coś do Star Treka? No który, który?

Gem.ini: Ekhm, nie musisz szukać daleko, jestem tuż obok...

Yasiu: A ja naprzeciw...

Steel Beast

- Gatunek: sim
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 266 MHz, 32 MB RAM, Win'9x, karta graficzna z 2 MB pamięci
- Grałszy na: C 400, 128 MB, Win 9x, Riva TNT2
- ...I: dławili się!!! Nie zawsze, ale jednak...



Uwagi:

Mac Abra: Tyło było zachwalania tego symulatora czołgu, a w praniu - taki sobie. Potęga reklamy...

Ulver: Na tym to polega. Myślisz, że dlaczego ludzie od reklamy zarabiają więcej niż redaktorzy?

Yaboi: Bo łatwiej jest stworzyć wiarygodną recenzję, niż wiarygodne hasło reklamowe...

Jedi: E tam, wypracować jest łatwo, trudniej włożyć do nich coś wartościowego.

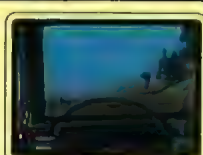
Ugly Joe: Symulator, w 3D, i bez obsługi akceleratora!!! Czy ja śnię?!

Gem.ini: Zaciągnij się, mówili, WestPoint, mówili... :/

Yasiu: Nie... Palić możesz, ale się nie ZACIĄGAJ!

Screamer 4x4

- Gatunek: symulator 4x4
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233 MHz, 32 MB RAM, 4 x CD-ROM, akcelerator
- Grałszy na: C 400, 128 MB RAM, TNT2
- ...I: za mała, za mała...



Uwagi:

McDrive: tylko dla zawodowców - bo inaczej bardzo szybko się człowiek zrazi.

Beerman: Tytuł Screamer, owszem, kujuszy mi się dobrze. Ale z 4x4 to zdecydowanie wolę Insane.

Jest bardziej... przysięgane.

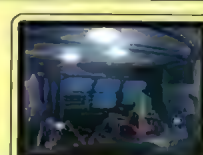
Yaboi: Niewątpliwie :) "Insane" ma do nas dostęp przez cały czas.

Gem.ini: "Zawodowców"? To czemu ta ty to dostajesz?

Yasiu: Przecież wzięł kiedys udział w zawodach szachowych.

Ward, The

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me
- Grałszy na: C 366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2
- ...I: nie ma powodów do narzekania



Uwagi:

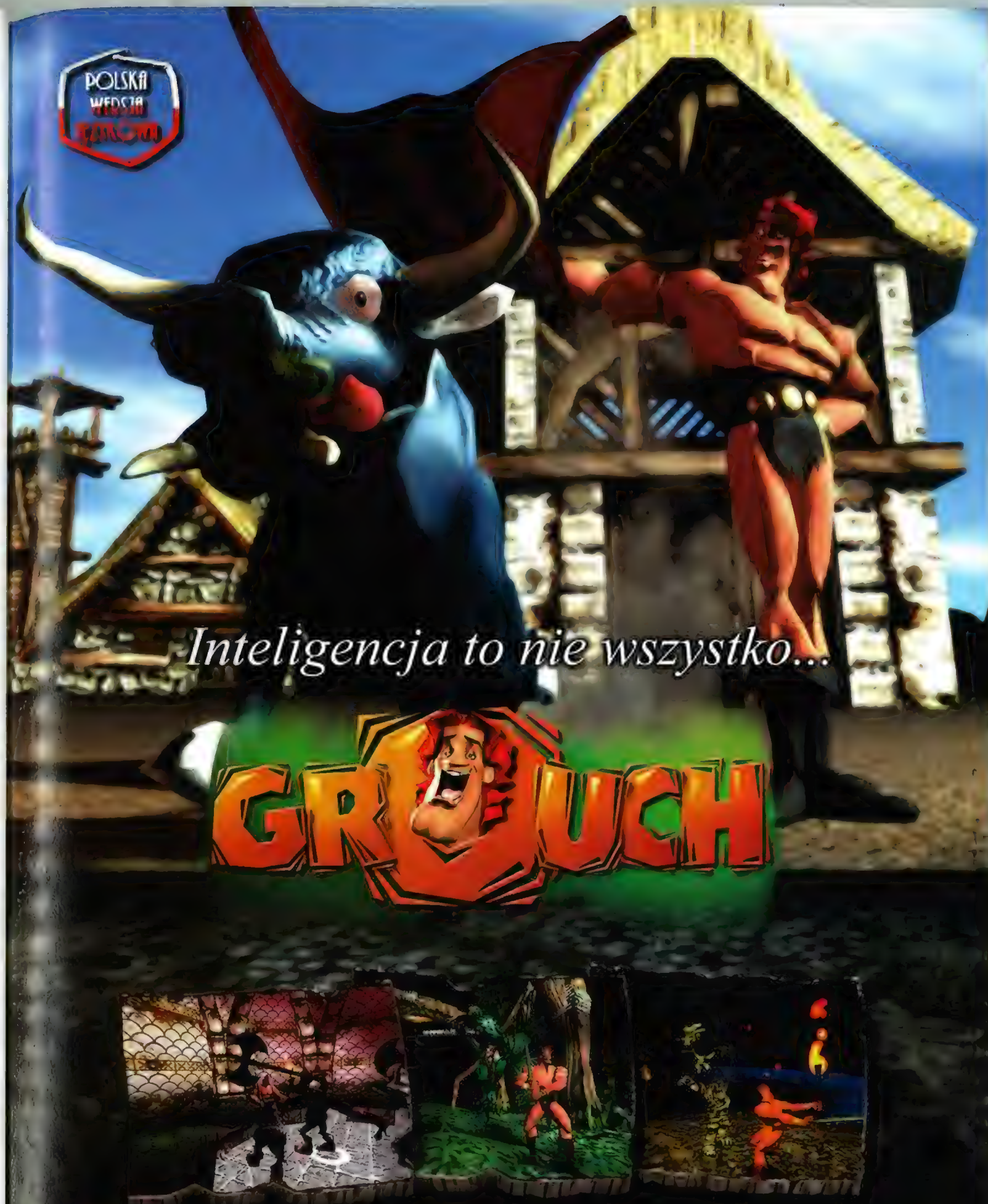
Smuggler: Gra ma pecha, bo jest niezła, ale trafiła na rynek na dwóch gigantach tego gatunku, i na 'ch' He wygląda tak sobie... Takie jest życie.

Beerman: Zawiodł marketing? Czasem mi się wydaje, że oni to robią specjalnie.

Ulver: Mi się podoba... ma swój klimat i przypomina stare dzieje.

Jedi: Co się dzieje?

Gem.ini: O jakiejś adwenturę gadają. Kimamy dalej.



Revistronic Industrial Programs

wkrótce w sprzedaży
za 79 złTopWare
INTERACTIVE

SCREAMER 4x4

McDrive

Gra ta zapowiadana była (także i u nas) pod tytułem "4x4 Trophy", ale prawdopodobnie za namowami speców od marketingu postanowiono nawiązać do paru wcześniejszych gier z serii Screamerów. Nie jest to może posunięcie całkowicie złe (bo prezentowały się one nieźle - a takie skojarzenia są przecież jak najbardziej pożądane), ale niestety wprowadza małe zamieszanie. Nie dość bowiem, że 4x4 różni się od pozostałych Screamerów tematyką - nikt z poprzedników nie miał przecież z rajdami off-road nic wspólnego - to jeszcze jest to w pełni rasowy symulator. A jego starsi bracia zatrzymali się na etapie nieco ambitniejszych arcade...

Ale rynek rządzi się swoimi własnymi prawami i zamiast walczyć z wiatrakami, znacznie lepiej jest się po prostu poddać prądowi, czyli przyjąć znaną nazwę bez niepotrzebnego nikomu zgryzania zębami. Zresztą nie wszyscy musieli o pozostałych "Krzykaczach" słyszeć, zatem zamiast wdawać się w jakieś mało sensowne porównania i nawiązania, proponuję przyjrzeć się tej grze jako samodzielnemu produktowi, który porównywać wypada co najwyżej do innych tytułów o podobnej tematyce. A że ostatnimi czasy gościliśmy na naszych łamach dwóch jego konkurentów (Insane oraz 4x4 Evo), na brak punktów odniesienia zbytnio to nie wpłynie.

Na początek zajmijmy się ogólnymi założeniami Screamera i dostępnymi tu typami rozgrywki. Cóż, dla wszystkich miłośników lżejszego podejścia zaprezentowanego w Insane mam raczej nieźbyt dobrą



wiadomość - tutaj mamy bowiem do czynienia z niezwykle rasowym symulatorem! Żadnych tam wysokich lotów czy beztroskiego przemierzania bezdroży przy maksymalnej prędkości! Jak symulacja, to symulacja i takie zagrywki

kończyć się bardzo szybko uszkodzeniami lub punktami karnymi. Owszem, psucie się wozów można wyłączyć (i chwała niech będzie za to twórcom, bo inaczej dłuższe trasy pokonywałoby się dopiero za n-tym podejściem!), ale nie znaczy to, że tym jednym, prostym posunięciem zmienia się Screamera w grę lekką, łatwą i przyjemną. Z jednego prostego powodu: by pojeździć sobie czymś innym niż dwa początkowe wozy, trzeba zacząć wygrywać mistrzostwa. A w ich przypadku żadnego magicznego buttona nie przewidziano. Dostajemy jeden poziom trudności i albo się do niego przyzwyczaimy, albo... będziemy jeździć na cheatach, choć to akurat sprawa bardzo małej przyjemności.

KWIETNIOWY NUMER CD-ACTION PONOWNIE Z PŁYTĄ DVD

Możesz go otrzymać:
wypełniając kupon umieszczony
po prawej stronie

lub
wysyłając do nas zamówienie pocztą
elektroniczną na adres:
prenumerata@futurenetwork.com.pl

lub
dzwoniąc pod numer

0801 600 200

Wziętaj o dokonaniu wpłaty do 3 marca 2001 r., aby otrzymać swój egzemplarz w terminie do 26 marca 2001. Wpłata późniejsza może spowodować opóźnienia w dostarczeniu edycji CDA z DVD.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

Uwaga prenumeratorzy CD-ACTION!

Składając zamówienie, podaj swój numer PIN. Możesz zapłacić za CD-ACTION z DVD 27,50 zł, i wtedy przedłużymy Twoją prenumeratę o jeden numer, lub dopłacić 9 zł za CD-ACTION z DVD, wówczas termin Twojej prenumeraty nie zostanie zmieniony.

Od 12 marca w Internecie na stronie www.cdaction.com.pl znajdziesz więcej informacji o zawartości płyt CD i DVD. Tam też podamy listę sklepów, w których będzie można kupić CD-ACTION z DVD.

Zamawiam miesięcznik
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. 27,50 zł
(Kwiecień 2001; nr 59)

Tylko dla prenumeratorów
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM 9,00 zł
PIN:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
Polska Sp. z o.o. do wysła-
nictwa Future Publishing
Upoważniam Wydaw-
nika faktury VAT.
bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie
W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.

Zamawiam miesięcznik
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. 27,50 zł
(Kwiecień 2001; nr 59)

Tylko dla prenumeratorów
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM 9,00 zł
PIN:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
Polska Sp. z o.o. do wysła-
nictwa Future Publishing
Upoważniam Wydaw-
nika faktury VAT.
bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie
W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.

Zamawiam miesięcznik
CD-ACTION z DVD ROM



☐ CD-ACTION z DVD-Rom 1 szt. 27,50 zł
(Kwiecień 2001; nr 59)

Tylko dla prenumeratorów
☐ Dopłata do CD-ACTION z DVD-ROM 9,00 zł
PIN:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
Polska Sp. z o.o. do wysła-
nictwa Future Publishing
Upoważniam Wydaw-
nika faktury VAT.
bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie
W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.

zmysłu) jest równie wielka. Nasz wóz ślizga się bowiem, rzuca, wyrwa, a jeśli mimo to jedzie tam, gdzie chcemy, to jakże się z tego nie cieszyć?

Ale z tą kontrolą jest jeden mały problem - klawiatura sprawdza się tylko tak sobie, kierownicę nie każdy ma, a dżojstik... Cóż, z dżojstikiem jest tu o tyle kiepsko, że - nie wiedzieć czemu - gra przyjmuje, że pedał gazu oraz hamulca muszą zostać przypisane do dwóch różnych osi. Na większości dżojów takie coś jest jednak niemożliwe (a i co starsze kierownice z tym zadaniem sobie nie poradzą), więc nie pozostaje nic innego, jak z nich zrezygnować - lub poczekać na odpowiedniego patcha, który sobie z tym poradzi, ewentualnie poprobować swych sił na klawiaturze. To ostatnie nie jest zresztą wcale takim złym wyjściem, bo na szczęście i na klawiszach jeździć się da (z całkiem niezłymi rezultatami!), ale kto przy zdrowych zmysłach jeździ w symula-

torze za pomocą klawiatury?

Mimo to ostateczna
ocena Scre-
amera
4x4



być - dzie jak najbardziej pozytywna. Bardzo wysoki realizm jazdy połączony z urozmaiconymi trasami i niezwykle rozbudowanymi opcjami konfiguracji fanom czterech kółek spodobać się po prostu musi. Trzeba jednak pamiętać, że nie jest to tytuł pozbawiony wad, choć jeśli ktoś posiada mocny sprzęt, to najważniejsza z nich (chęć do symulowania żabich skoków) po prostu znika - a z pozostałymi można nawet wytrzymać. Pod jednym warunkiem. Gra ta jest (mimo zapewnień na stronie producenta) adresowana do bardziej zaawansowanych amatorów jazdy w terenie - i jeśli ktoś wcześniej doświadczeń nie ma, niech trzyma się od niej z daleka, bo za wiele przyjemności z niej mieć, niestety, nie będzie...

Ech, czemuż to, czemuż nikt nie pomyślał o poziomach trudności? Że o dżoju nie wspomnę? Ale siódmka też w końcu złą oceną nie jest... A że mogło być lepiej? Cóż, mogło, ale niestety nie jest...

Ocena:
7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Virgin Interactive

Dystrybutor:
CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:
www.vie.co.uk

Wymagania:
P II 233 MHz, 32 MB RAM, 4 x CD-ROM, DirectX 7.0b

Akcelerator:
niezbędny

Plusy:

- duży poziom realizmu
- urozmaicone trasy
- duże możliwości zmiany setupu
- całkiem sporo trybów gry

Minusy:

- bardzo wysoki poziom trudności
- wysokie wymagania sprzętowe
- kłopoty z konfiguracją dżojstika
- zbyt kanciaste trasy

sporo, ale na szczęście na ekranie mamy podawany wpływ przebiegu (w postaci trzech wspomnianych już współczynników), więc nie musimy działać w ciemno.

Choć nawet i takie ułatwienia za wiele, niestety, nie dają, a to z jednego prostego powodu: Screamer 4x4 ma niesamowicie wysoki poziom trudności. Niesamowicie wysoki! Zwycięstwo w pierwszych eliminacjach mistrzostw stało się moim udziałem dopiero na drugi dzień, a bez tego ma się dostęp jedynie do dwóch średnich wozów i jednego li tylko terenu. Oczywiście czegoś takiego jak poziom Easy tu nie ma, więc aż strach pomyśleć, jak muszą się poczuć w takim momencie początkujący. I nie jest to tylko złośliwe gdybanie, bo gra reklamowana jest na stronie jako pasjonująca zarówno dla weteranów (co można zrozumieć), jak i początkujących! Skoro zaś dla weterana Insane pierwsze eliminacje (o trudności Easy) są tak młode, więcej jak Hard do Very Hard, to początkującym wystarczy zapachu może na dzień i koniec. Gra ląduje na półce!

Zresztą nie tylko poziom trudności jest tutaj nieco nie na miejscu. Podobnie ma się bowiem sprawa z wymaganiami sprzętowymi. A co dziwniejsze, nawet i rekomendowany przez twórców sprzęt ma z tą grą olbrzymie problemy! I żeby jeszcze było widać, w co ta cała moc idzie... Gra, owszem, wygląda poprawnie, ale tylko poprawnie, co w żaden sposób nie usprawiedliwia jej wymagań! Zresztą w niektórych momentach i z tą poprawnością jest słabo, bo nie raz i nie dwa ma się wrażenie, że jeździ się po jakichś betonowych płytach, a nie w naturalnym terenie! Wielkość niektórych polygonów po prostu zabija! Tak samo można się przyklepić i do płaskiej publiczności - w dodatku stojąca w różnych dziwnych miejscach, a najeżdżanie na takiego kibica oznacza natychmiastową dyskwalifikację (w końcu to nie Carmageddon). Ale nie samymi wadami grafika stoi, bo dość fajnie (choć, niestety, nie od strony graficznej, bo ta jest znowu tylko poprawna) rozwiązano na przykład kwestię krzaków - nie są one superszyby i przy odpowiedniej szybkości i masie pojazdu można je pokonać (przy okazji fajnie się zresztą odchylają - tak samo jak i drzewa). Również do modeli wozów nie można się przyklepić - jest to zresztą chyba najlepsza od strony graficznej część gry.

Na mistrzostwach ani na grafice świat się jednak nie kończy. I bardzo dobrze, bo też mi osobiście do gustu dużo bardziej przypadł Pathfinding. Odległości między bramkami są tu dużo, dużo większe, a cała zabawa polega nie tyle na przejechaniu z góry narzuconej trasy, co na znalezieniu jej sobie samemu. Jeździ się oczywiście nadal na czas, ale ma się dużo więcej luzu - człowiek sam sobie panem i władcą. Oczywiście w razie zniszczenia samochodu (bardzo prawdopodobne, bo wybrane na chybił trafił skróty potrafią być dla wozu zabójcze) pretensje możemy mieć tylko do siebie, ale za to i satysfakcja z wygranego etapu jest zazwyczaj nieco większa, niż przy standardowych etapach z narzuconą z góry trasą. Chociaż... przy bardziej pokręconych bramkach radość z ich bezbłędnego przejechania (co bardzo często wymaga zatrudnienia na pełny etat nie tylko szóstego, ale i siódmego, ósmego i dziewiątego



Wspomniane mistrzostwa polegają tu na jak najszybszym pokonaniu trasy wyznaczonej przez bramki. Niby nic nowego, ale... no właśnie, bramki są zazwyczaj dość wąskie, a w dodatku za każde ich dotknięcie dostajemy 5 sekund kary. Za opuszczenie któregoś kara jest jeszcze większa, więc lepiej o tym w ogóle nie myśleć, bo taki błąd kończy się zazwyczaj na przegranej etapu. Na tym jednak trudności się nie kończą, bo nie dość, że bramki są wąskie, to jeszcze wiele z nich poustawianych jest w bardzo złośliwych miejscach i zmieszanie się w nich wymaga całkiem sporych umiejętności - i niedużej prędkości. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że albo nasz wóz będzie się dobrze zachowywał w terenie (to znaczy poradzi sobie z jego pokonaniem), albo też będzie się nim dawało łatwo sterować (czyli będzie szybko i precyzyjnie reagował na ruchy kierownicy). A nie ma się co oszukiwać - najważniejsza jest dzielność terenowa naszego wozu, bo lepiej mieć z pokonaniem trasy drobne problemy, niż nie pokonać jej wcale czy jeździć naokoło (co i tak na jedno wychodzi, bo



straty czasowe są przy objazdach nie do przyjęcia). Żeby jednak nie było, że jesteśmy zmuszani do pokraczania dzielności kosztem sterowności czy przyczepności (w Screamerze mamy bowiem trzy współczynniki: Grip - przyczepność, Handling - sterowność oraz Off-road performance - dzielność), warto wspomnieć o dostępnych opcjach konfiguracyjnych wozu. A właściwie wozów, bo na każdy z etapów możemy wyjechać na zupełnie innych czterech kółkach (a nawet i sześciu, ale najpierw trzeba sobie takie monstrum wygrać). Nie musimy także żadnego z nich kupować, nie ma również żadnych ograniczeń klasowych. Jedyne, czego nie przeskościmy, to konieczność zdobycia nowych wozów (oraz wszystkich dodatków) poprzez wygrywanie kolejnych odcinków specjalnych oraz całych mistrzostw. Nie jest to wprawdzie takie proste (ba, wręcz bardzo trudne!), ale bez tego nie ma nawet co o dobrych wynikach w późniejszych rajdach marzyć. A co takiego możemy w naszych autkach zmienić?



Przede wszystkim twardość zawieszenia oraz ciśnienie powietrza w oponach. W dodatku można się tym bawić już od samego początku, bez potrzeby wygrywania czegośkolwiek. Tak samo ma się sprawa ze zmianą skrzyni z automatycznej na manualną oraz kolorem nadwozia, choć ten ostatni nie ma prawie żadnego wpływu na prowadzenie wozu - prawie, bo takie malowanie do crash-testów może nieco pomóc przy pokonywaniu ciasnych bramek (punkty orientacyjne). Po paru wygranych można wstawić sobie (znaczy się swojemu wozowi) nowy silnik (ich gama zależy od konkretnego modelu - jak realizm, to realizm), wymienić opony na bardziej terenowe czy wstawić automatyczne dyferencjały. Opcji jest



Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
złoty
wpłacający
groszy
jak wyżej

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
złoty
wpłacający
groszy
jak wyżej

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie
złoty
wpłacający
groszy
jak wyżej

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złoty
wpłacający
groszy
jak wyżej

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

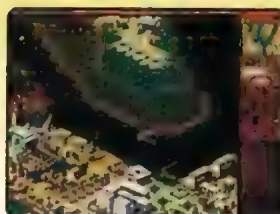


Faraon

Złota Edycja

Wow! Ale coolerskie pudełko w kształcie piramidy! I, tko że dużo i dużo nieporęczne. Ostatnio spodobały mi się strasznie te pudełka od DVD, zatem nie bardzo odpowiada mi takie duże, choć bardzo ładnie wyglądające pudło. Z drugiej jednak strony trzeba przyznać, że na polce prezentuje się rewelacyjnie. Jeśli kochasz patrzeć na swą policozję z oryginalnymi (tak jak ja na swoje z dwiema płytami CD) to bédziesz z siódmym niewie.

Ulver



Jako że nie jestem kolekcjonerem pudełek, mój wzrok spoczął na trzech sympatycznych obrazkach zwastujących to, co mam znaleźć w środku. Po długiej, acz bezkrawawej walce dopiąłem swego: sezami, czy jak kto woli puderko, stanęło przede mną otworem. Wywaliłem jego zawartość na biurko... jak dziecko po rozpakowaniu gwiazdkowych prezentów, zacząłem oglądać trzymane w rękach płytki. Pierwsza płytka Faraon, druga Kleopatra. Królowa Nila i wreszcie tizacja, która wydawała mi się najciekawsza, czyli program multimedialny Egipt z serii "Wielkie Encyklopedie Kultur Starożytnych". Piszę najciekawsza, gdyż obie gry znam tak dobrze jak swój PIN do bankomatu, wszak swego czasu obie recenzowałem.

Co nie znaczy, że ich nie zainstalowałem. Nie poświęciłem im trochę czasu. Wyprosiłem przeciętnie z radością wziąłem się za relaksujące zajęcie, za jakie uważam grę o Faraona i Kleopatrze. Królową Nilu. Pewnie większość z was miała już do czynienia z jednym z tych dwóch tytułów, lecz dla niechętników, którzy nie mieli takiej sposobności, krótki wykład na ten temat. Otoż wiele lat temu programiści Sierra stworzyli całkiem dobrą grę strategiczno-ekonomiczną pod tytułem

msji oraz kilka monumentów do wybudowania nowych wrogów w postaci Macedonczyków i Persów, a także plag. Z zalet wymienię także poprawiony nieco interfejs, jak i lepszą lokalizację, gdyż obydwie tytuły ukazywały się w wersji polskiej. O ile Faraon po bliższym przyjrzeniu się miał kilka mniejszych lub większych buraćków, to Kleopatra została ich pozbawiona.

Zarówno Faraon, jak i Kleopatra są grami bardzo dobrymi, rzekłoby nawet klasykami w gatunku gier strategiczno-ekonomicznych, choć nie postawiłbym ich w jednym rzędzie z Age of Empires.

Jak już wspominałem, znacznie bardziej zaciękawli mnie trzeci krążek, na którym znalazła się jedna z pozycji serii Wielkie Encyklopedie Kultur Starożytnych o wymownym tytule Egipt. Jej wydawcą jest potentat na rynku programów multimedialnych, firma Fogra, co gwarantuje najwyższą jakość produktu. Jeśli moje pamięć nie myli, kilka lub kilkanaście miesięcy temu mogłście przeczytać w CD-A recenzję tegoż Egiptu. Zatem jak ktoś chce pogłębić swą wiedzę na temat tego państwa i starożytnej historii, to dobrze trafił.

Nie ma co mędrkować, za cenę niewiele ponad 100 zł otrzymacie trzy programy waite trzy razy więcej, jeśli nie spacie na lekcjach matematyki, to chyba wiedziecie, jak i wniosek z tego płynie.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Play It tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.play-it.pl

Wymagania:

P133, 16 MB RAM, WIN 95/98,

4xCD, karta muzyczna

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

• bardzo dobra gra

• dodatki

• encyklopedia

• w jednym pudełku

• cena

Minusy:

• lot na niebieski biorek

• zaskakująca ilość nie ma

• żadnych wad



Caesar, C'ra, osadzo, a w realiach starożytnego Rzymu, okazała się tak dużym sukcesem, że autorzy spłodziły kolejne dwie części, po czym doszli do słusznego wniosku (dobra decyzja, bo piątej części Caesara chyba bym nie przekonał), że czas wreszcie postawić na innego konia i w taki oto sposób narodził się Faraon. Akcję gry przeniesiono do starożytnego Egiptu (3200-1300 p.n.e.) zmieniono również nieco zasady, stawiając tym razem na rolnictwo i rozwój metropolii, a nie podbijanie nowych terytoriów.

Nie oznacza to, że gra jest z tego powodu niudna. Walka z żywiołami, jakim jest wylewający Nil, to równie pasjonująca rozrywka (choć chyba mniej efektywna) jak walka z hordami Hunów. Pod warunkiem, że ktoś

No One Lives Forever

Seksowna,
tajemnicza,
ekstrawagancka
czyli
Austin Powers w spodniey





Szczęśliwa ósemka

Recenzje programów szachowych nie są zbyt łatwym zadaniem. Reguły i cel gry są niezmiennie od tysięcy lat, asortyment "oddziałów" (figur) również, więc trudno podziwiać - jak w innych grach strategicznych - kunszt autorów scenariusza. Nawet graficy niewiele tu mają do powiedzenia, bowiem konwencja wymusza kształt figur i układ szachownicy. Z programów szachowych zaś najtrudniej recenzować kolejne edycje Chessmastera. Wszyscy zainteresowani wiedzą, że program jest dobry - właściwie z powszechnie dostępnych najlepszy, i to tyle. W dodatku od początku istnienia pisma to właśnie ja recenzowałem na jego łamach wszystkie programy szachowe, więc, pomimo iż mój staż niejako predestynował mnie do opisanie również najnowszej edycji, wiedziałem, że nie będzie to łatwe zadanie. Myliłem się...

Lord Y

Kolejne wersje Chessmastera różniły się między sobą przeważnie niezauważalnymi (na pierwszy rzut oka) szczegółami: różniły się stopniem zaawansowania algorytmów samej gry. Tymczasem CM 8000 to prawdziwa rewolucja. Zmieniono całą organizację programu, która obecnie bazuje na podziale na tzw. pokoje (rooms). Pierwszą widoczną zmianą jest oprawa graficzna. Na pasku znajdującym się po lewej stronie ekranu znajdują się



ikony symbolizujące poszczególne "pokoje", a pozostała część prezentuje efektowny collage grafiki i zdjęć - inny dla każdego pokoju. To ekran roboczy. Na jego tle ukazują się okienka z planszą, listą posunięć, podpowiedziami itp. Dla każdego pokoju możemy samodzielnie zdefiniować do wolny wystrój ekranu roboczego - wygląd figur i szachownicy, pokazywanie (bądź nie) okien pomocniczych, to dzwiękowe itp. Wszystko to prezentuje się niezwykle efektownie, robiąc "profesjonalne" wrażenie (można popisać się przed kolegami!). Jednak "profesjonalne" nie znaczy "prezencyjne" - wszystko jest czytelne i szybko dostępne. Jedyną okazją do marudzenia była dla mnie niemożność skalowania (zmiany rozmiaru) pomocniczych okienek, które można jedynie przesuwać, przez co momentami na ekranie mierzymy mimo rozdzielczości 1024 x 688, robi się ciasno. Nie jest to jednak wada, która dyskredytowałaby program.

Przejdźmy jednak do "wnętrznosci" poszczególnych pokoi. Jest ich siedem: Game Room, Classroom, Tournament, Library, Kids Room, Database i CM Live. Do "własnej gry" służą Game Room, Tournament i CM Live. Pierwszy z nich to "treningowe" niepunktowane zmagania z komputerem, gdzie możemy cofać ruchy, korzystając z podpowiedzi itp., jednym słowem, ćwiczyć swó. Umysł przed prawdziwym bojem. Kiedy już jesteśmy gotowi, czas na turniej. Tu zmierzymy się z komputerowymi oponentami o różnych "osobowościach" (tarykach gry) i różnej punktacji w szachowym rankingu. Nie ma już miejsca na podpowiedzi i cofanie ruchów, a każda gra wpłynie na naszą punktację w rankingu. W trosce o to, by młodsze rodzeństwo nie

wpłynęło na zaniżenie naszej punktacji, program obsługuje wielu użytkowników, dla każdego prowadząc osobny "rating". Ostatni m. sprawczaniem naszych umiejętności będzie pokój CM Live umożliwiający grę przez Sieć z żywymi przeciwnikami.

Pozostałe pokoje służą do treningu i nauki. W bibliotece (Library) możemy postąpić ować podręczniki "gry wstępnej" (czyli biblioteki otwarte, przebieżące zapisy ponad osiemset najcenniejszych partii, z których najstarsza rozgrywana w Londynie (Capta n Sm th vs. Philidor), opatrzona jest datą 1790, oraz skorzystać ze słownika, który szczegółowo objaśni każdy tr. d. niejszy termin, "Opening book", czyli biblioteka otwarc zorgan zowa na jest na bazie drzewa (podobnie do str. ktury katalogów w Eksploratorze Windows), gdzie "roote.n" jest typ otwarcia, a kolejne "podkatalogi" to różne warianty owocu, które czasami drastycznie odniewielim efektami. Taka organizacja ułatwia analizę, odpowiadając na często zadawane pytania typu: "Dlaczego ten pion przesuwam o jedno, a nie o dwa pola?". Wyczerpujące opisy każdego wariantu, a właściwie każdego posunięcia, powołują, że nasza wiedza teoretyczna dorówna, on nawet przewyższy praktykę "ćwiczoną" w Turniejach, jeśli już pocujemy się "gracjami" (czyli "gracjami" - możemy sami edytować księgi otwarc, przy czym program dopuszcza zarówno modyfikację stniejących, jak i samodzielną twórczość.

Prawdziwie wielki mistrz nie obejdzie się bez bazy danych zawierającej zapisy własnych partii przeznaczonych do późniejszych analiz czy planowania tatyki. Ponieważ jednak arcymistrzem nie zostaje się w kilka dni, na dzień dobry baza zawiera zapisy (uwaga!) 500.000 partii rozegranych między znanymi mistrzami szachowymi. Tutaj odezwało się moje skrzywienie zawodowe i solidnie przetestowałem bazę pod kątem wyszukiwania według określonych, złożonych kryteriów. Chessmaster egzamin zdał godnie - nie sprawił mi zawodu (choć po solidnym grzebaniu w bazie przy zamknięciu wykonał "nieprzewidywaną operację"). Oczywiście można dowolnie kasować, dodawać i modyfikować zapisy w bazie.

Kolejny pokój treningowy to Classroom - tutaj znajdziemy "tutoriale", czyli ćwiczenia dla początkujących, średnio zaawansowanych oraz profesjonalistów. Oprócz ćwiczeń i tzw. "drills" (ciężko to przetłumaczyć, ale chodzi o zestawy kilku kolejnych testów na ten sam temat przy różnych układach szachownicy, np. "porusz białą wleż, by zaszachować króla") mamy również punktowane "egzaminy".

Ostatnim pokojem jest Kids Room, czyli pokój dziecięcy, który udostępnia możliwości ze wszystkich pozostałych, ale ograniczone do wersji dla początkujących, a także oferuje pastelową "dzieciną" grafikę. To akurat rozwiązanie nie przekonuje mnie specjalnie, ale coż - dzieckiem już niestety nie jestem, więc nie mnie to oceniać.

Reasumując: czytelna organizacja, atrakcyjna szata graficzna (kilkadziesiąt wzorów dwu- i trójwymiarowych szachownic i zestawów figur), "mówione" podpowiedzi i komentarze, znane nazwiska, potężna baza danych, rewelacyjna księga "gry wstępnej" (otwarcia), świetnie zorganizowane ćwiczenia to atuty nowego Chessmastera. Nawet jeśli posiadamy poprzednią edycję, warto poświęcić trochę gotówki i zakupić CM 8000, zwłaszcza gdy poważnie myślimy o karierze szachowego arcymistrza. Ten program to już nie tylko komputerowy przeciwnik (solidny zresztą - niszczy mnie bezlitośnie, niżym Deep Blue), ale również trener, podręcznik i osobiste archiwum w jednym.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Mallat Interactive
Dystrybutor:
Play It, tel. (018) 4440560
Internet:
www.chessmaster.com
Wymagania:
Win 95/98, CD ROM,
PII 233 MHz, 6MB RAM
Akcelerator:
nie

Plusy:

- nowoczesna organizacja
- turnieje
- potężna baza danych
- pliki otwarcia
- doc. i edytor
- oprawa graficzna

Minusy:

- znaczny koszt

Ocena:
9+

SHEEP

INWAZJA KOSMICZNYCH OWIECZEK



Wielka, owcza przygoda! Wszystkie ziemskie owieczki mogły, aż do tej pory, spokojnie skubać sobie trawkę. Nadchodzi niebezpieczeństwo z otchłani kosmosu, złe kosmiczne barany. Teraz się okaże, czy wełna będzie nadal grać owieczki, czy posłuży za materiał na sweterki. Uratuj owieczki przed kataklizmem!

- Masz do wyboru 4 postacie, między innymi Ewę i entuzjastycznego Burka.
- 4 niesamowicie głupie rasy owiec, w tym sympatyczne wiejskie i muzykalne długowłose.
- Poprowadź swoje owce przez 28 poziomów, omijając pana Gruszkę i jego diabelskie krówska.
- Rozwiązuj zagadki, zbieraj złote owce i odnajdź ukryte poziomy.



Wydawca: MALLAT INTERACTIVE
Dystrybutor: IM GROUP
Adres: ul. Słowackiego 10, 01-644 Warszawa
Tel.: (022) 833-39-56
Fax: (022) 833-39-57
E-mail: info@imgroup.pl

Stworzone przez Mind's Eye Productions Limited
dla Empire Interactive Europe Limited.
© 1993-2000 Empire Interactive Europe Limited.



Army Men: Sarge's Heroes



Jeden z najlepszych gagów supermima polskiej sceny rozrywki - Ireneusza Krosnego, zatytułowany jest "Arnold się zbior". Od razu przypomniał mi się ów skecz, gdy zobaczyłem zielonego żołnierzyka, który taszczy na plecach CKM, granatnik, wykrywacz metali, miotacz płomieni, młotkier i kilka ton innego sprzętu. Gra, w której znajdziecie wszystkie te ciężkie i szalenie niebezpieczne zabawy, to kontynuacja klasycznego już Army Men - gry z poligonu 3D.

Inquisitor

Jak widać, popularność zielonych żołnierzyków nie może być taka mała, skoro 3DO wciąż produkuje kolejne odcinki gry. Dotychczas pojawiło się ich (na PC) bodaj pięć: Army Men, Army Men II, Army Men: Toys in Space, Army Men: Air Tactics, Army Men: World War.

Gra generalnie hulała na PlayStation, Nintendo i GameBoy, natomiast na PC wyraźnie zabrakło jej już siły. Mimo oryginalnego pomysłu, zawodziła na wielu polach. Graficznie była słaba, a żołnierzyki aż nazbyt plastikowe. Palenie przeciwników łupą czy pogoń za

wrogiem w pokoju dziecięcym mogły być miłe, ale ileż można. Army Men miał pewne ambicje, ale tu potrzebna była nieco więcej taktyki i prawdziwej wojny w rodzaju Cannon Foder i Close Combat. Rodzina shooterów TPP jest tak liczna, że jeszcze jeden średnioemocjonujący tytuł nie mógł wiele zdziałać i nie zdziałał.

Wszystko to miało zmienić się wraz z Army Men: Air Tactics, a potem Army Men: World War. Niestety, zmiany były raczej kosmetyczne, a zabawa dostarczała ładunku emocji o podobnym ciężarze ilościowym i gatunkowym. Kiedy więc przeczytałem, jakim to ósmym cudem ma być Army Men: Sarge's Heroes, stwierdziłem, że nie uwierzę, dopóki nie zobaczę.

Teraz, kiedy nie tylko zobaczyłem, ale sam zmierzyłem się z obmierzłym generałem Plastro, nadal mam wątpliwości. Z jednej strony gra jest poprawna i daje sporo satysfakcji, z drugiej nadal pełno w niej baboli, które może nie dyskwalifikują tytułu, ale skutecznie zniechęcają i irytują w trakcie rozrywki.

Tym razem zadaniem sierżanta Sarge'a będzie unieszkodliwienie portali, którymi posługują się Generali Plastro. Przejście te prowadzą do naszego świata, w którym żyje porucznik, tfu! generał, szuka broni, za pomocą której mógłby wykończyć zieloną armię. 14 misji podstawowych podzielonych na szereg zadań będzie wymagało pewnych umiejętności, dlatego też warto skorzystać z misji treningowych. Pozwoli to skutecznie posługiwać się wszystkimi dostępnymi w grze rodzajami broni oraz nauczyć kierowania czołgiem. Między kolejnymi levelami wyświetlane są filmiki, które trwają w

sumie 20 minut. Przed projekcją trzeba jednak przygotować sobie łupę, bowiem okienko jest tak małe, że odniosłem wrażenie, iż podglądam Army Mena przez dziurkę od klucza.

W grze pojawia się nowa postać. Piękna, lecz zdradziecka Brigitte Blue jest szpiegiem. Działa na dwa fronty i jest z nią wiele problemów. W jednej z pierwszych misji naszym zadaniem jest uratowanie szpiega. Rzecz dzieje się w "naszym świecie", a dokładniej mówiąc w łazience. W misji tej, podobnie zresztą jak w innych, dają się we znaki mankamenty gry. Jedną z nowości miało być to, że wrogowie z szarej armii sami szukają przeciwnika i do niego podbiegają. Tak jest w istocie, tyle że robią to dopiero wówczas, gdy traci się

ich butem. Trochę przesadziłem, ale często zdarza się, że nasz żołnierz jest już dosłownie kilka kroków od przeciwnika, a ten nadal stoi jak słup soli. Babsol ten jest o tyle denerwujący, że o ile wróg nie "uaktywni się", nie działa celownik w naszej broni, a nawet jeśli trafimy w gościa, nic mu się nie dzieje. Możecie sobie chyba wyobrazić sytuację, gdy biegniecie naprzeciw kolesia z kałaszem, rzucacie mu granatem w głowę, a facio dalej stoi jak zamurowany. Ręce z granatami opadają. Jest to jeszcze bardziej wkurzające, jeśli posługujecie się snajperką. Pukawka działa poprawnie (chociaż o odzwierciedleniu drgań dłoni snajpera nie ma co marzyć), jednak często pojawia się wcześniej opisany problem. Gość nie zauważa, że został postrzelony w oko. Krew może zalać.

Gra ma trzy poziomy trudności, więc jeżeli kogoś boli, że pociski same odnajdują wroga, albo nie podoba mu się, że atakuje go jedynie dziesięciu żołnierzy szarej armii, może sobie dogodzić, serwując poziom hard. Lepiej się jednak zastanowić nad takim rozwiązaniem, bowiem trzeba pamiętać, że nasz żołnierz nie jest zbyt zręczny i łatwo go wykończyć. Dlaczego się tak dzieje, należałoby się zapytać twórców gry. Od samego początku daje się zauważyć, z jakim problemem żołnierz zielonych wspina się pod górę. Wygląda to tak, jakby wiatr dmuchał mu prosto w twarz, a dodatkowo podłoże było wysmarowane wazeliną. Gość ślizga się i męczy, a tymczasem kilku przeciwników robi sobie zawody w strzelaniu do celu. Podobne przeżycia zdarzają się, gdy próbujemy wspiąć się na pudło lub inną przeszkodę. Sarge walczy z powietrzem, jakby to był jego największy wróg. Z drugiej zaś strony to prawdziwa magia, bowiem zdarza mu się stanąć, czy może zawisnąć w powietrzu, niczym David Coperfield.

Nic to jednak, bo Army Men: Sarge's Heroes to przecież nowe pola bitew. Jest na co popatrzeć, nawet mimo że grafika nie jest olśniewająca. Znajdziemy się np. w łódzce, gdzieś między jalkami a sałatą, trafimy również do pinballowego automatu czy też całkiem sporego sklepu z zabawkami. Kłopot z grafiką i lokacjami jest taki, że wygląda ona jakby nie z tego świata. Doskonale pasuje to do scenariusza gry, jednak nieco gorzej prezentuje się na ekranie monitora.

Jeżeli wybijanie szaraków w samotności znudzi wam się definitywnie, można zagrać w multi. Army Men ożywia stary sposób prezentacji, jakim jest split mode (obraz dzielony w poziomie). Gracz ma do wyboru opcję Family i Deathmatch. Plansze, po których będziemy biegać, przygotowano zarówno w naszym świecie, jak i małym światku zielonych żołnierzy.

Army Men: Sarge's Heroes to gra, która powinna spodobać się fanom poprzednich części (w końcu niewiele od nich odbiega). Dla pozostałych graczy będzie to li tylko krótka i niezbyt emocjonująca zabawa. Szczególnie wątpliwe, aby ktoś zarwał noc lub nawet zrezygnował z wieczornego wydania Wiadomości dla gry z 3DO. Ocena tytułu odzwierciedla te wątpliwości.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

3DO

Dystrybutor:

IM Group, tel. (022) 6422766

Internet:

http://www.imgroup.com.pl

Wymagania:

P 200 MMX, 64 MB RAM

Windows 9x

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- sporo pukawek
- poprawna praca kamery, rzut izometryczny i z góry
- da się grać

Minusy:

- słaba animacja żołnierzy
- problemy z chodzeniem (szczególnie pod górę)
- przeciwnicy stoją, zamiast atakować
- przeciętna grafika

pizza
connection 2

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

Pizza Connection 2 - kontynuacja gry Pizza Syndicate. Wkrótce w sprzedaży.

PATRONAT MEDIALNY: www.gry.wp.pl

Nie będę ukrywał, że na tę grę czekałem z wielką niecierpliwością. Bungie znane jest bowiem z wysokiej jakości (Myth, Myth i jeszcze raz Myth - po prostu doskonałość w każdym calu!), a zapowiedzi odnośnie ich najnowszego projektu były co najmniej równie apetyczne. Strzelanka w TPP z bardzo dużym naciskiem położonym na niezwykle rozbudowaną walkę wręcz, plansze tworzone przez zawodowych architektów, tajemnicza historia i japońskie motywy - jak dla mnie, mieszanka iście wybuchowa! I nareszcie czas oczekiwania dobiegł końca, a to oznacza brutalne niekiedy zderzenie życzeń z rzeczywistością... Czy Bungie dotrzyma obietnic, czy też dojdzie do kompromitacji? Czytajcie dalej!

McDrive

Oni

Takiej mieszanki walki wręcz z pozostałymi składnikami dobrego TPP jeszcze na rynku nie było.

A w Oni (żeby nie było niedomówień - tytuł pochodzi z japońskiego, choć i nasze rodzime skojarzenia wcale nie są takie złe, gdyż Oni to coś w rodzaju złych duchów) na początku jest trening. I bardzo dobre, bo wprawne sterowanie postacią Konoko (główna heroina tej gry, której to poczynaniai przyjdzie nam kierować), mimo iż nie wymaga jednocześnie naciskania dwudziestu klawiszy, do najprostszych wcale nie należy. I to wcale nie z powodu głupiego rozłożenia klawiszy, a liczby dostępnych ruchów. Konoko może bowiem chodzić, biegać, skakać, turlać się, robić wślizgi, uniki, strzelać, używać przedmiotów oraz (a może przede wszystkim) walczyć wręcz. Do kontrolowania tego służy zaś tylko myszka, cztery klawisze kierunkowe i z sześć klawiszy specjalnych. Dużo tego, jak widać, nie jest, a że dodatkowo wszystkie one zgrupowano wokół standardowych w TPP klawiszy WSAD, na brak ergonomii narzekać nie można (choć można się przyczepić, że nie ma - póki co - możliwości zmiany rozłożenia klawiszy). Jedyne problemy to mnogość ruchów, ale właśnie po to jest trening, by jakoś sobie z nimi zacząć radzić.

I dobrze wszystkim radzę, by się do niego przyłożyli - zwłaszcza jeśli chodzi o podstawy walki wręcz. Tak się bowiem składa, że choć broni zasiegowych znajduje się w czasie gry całkiem sporo, to jednak z amunicją do nich jest już raczej krótko i, chcąc nie chcąc, by przeżyć, trzeba walczyć wręcz. Zresztą nie jest to wcale takie złe - a byłoby nawet super, gdyby nie... ale o tym jeszcze nie teraz.

Cóż zatem jest takiego fajnego w walce wręcz? W dodatku przy tak małej liczbie klawiszy (za same uderzenia odpowiadają bowiem dwa klawisze myszy - jeden za potraktowanie delikatnymi rączkami Konoko, a drugi nożkami)? Teoretycznie możliwości mamy przecież bardzo ograniczone. Ale to na szczęście tylko pozory. Już bowiem za pomocą tych dwóch klawiszy można wyzierać parę miło wyglądających combosów, a dodatkowo ma się jeszcze przecież klawisze kierunkowe czy przysiady - w sumie wrogów można się pozbyć na bardzo, bardzo wiele sposobów. Samych ataków specjalnych jest tu tak 2 tuzin! A to wcale nie wyczerpuje wszystkich możliwości, bo takie na przykład rzuty zależą od kierunku, z jakiego się do delikwenta podejdzie! Na szczęście nie wszystko to jest od razu dostępne, dzięki czemu ma się czas na przyswojenie nowych ruchów. I ich gruntowne przetestowanie w walce. Owszem, można byłoby się na uparte przyklepić, że nie wrzucano tego wszystkiego do treningu, ale, po pierwsze, niemilosierdzie by go to wydłużyło (a to mało kto chętnie lubi), a po drugie - miło jest chyba zdobywać nowe umiejętności już w czasie gry, czyż nie?

Taki sposób przyswajania sobie nowych wiadomości wspomagany jest zresztą przez bardzo sensownie pomyślany przenośny komputer. W nim to możemy bowiem nie tylko sprawdzić cele obecnej misji, ale i poczytać opisy wszystkich znajdujących się przedmiotów (łącznie z bronią), ale do tego jeszcze dojdziemy oraz - co przy nauce najważniejsze - dokładne omówienie wszystkich ataków specjalnych łącznie z ich klawiszologią, klimatyczną nazwą (np. Crescent Moon) oraz grafiką przedstawiającą jakiś ciekawy fragment,

combosa. Sprawia to, że jakiegokolwiek zapisywanie notatek na kartkach papieru czy nawet sięganie do instrukcji staje się z wyjątkiem zbędne. Wystarczy przecież nacisnąć F1, by wszystko stało się jasne, a to znacznie szybsze i nieporównywalnie wygodniejsze.

Dajmy jednak na chwilę spokój mechanice gry, bo do tej pory nie napisałem jeszcze prawie nic o głównej bohaterce, że o historii nie wspomnę. A ta, mimo iż może niezbyt odkrywczą (ale takie to już czasy, że nienawet wszystko już było...), wciągnąć jak najbardziej potrafi. Ale jak mogłoby być inaczej, skoro pierwsze, co przychodzi na myśl (przynajmniej osobnikom jako tako japońską animację znających), to Ghost in the Shell? Tak, tak, TEN Ghost! Nie jest to wprawdzie w żadnym wypadku dokładna jego kłaka, ale podobieństw nie sposób nie zauważyć. Konoko, pomijając już nawet fakt, że jest przecież kobietą, pracuje w TCTF (Tech Crimes Task Force

- coś w rodzaju policji do za-
dan specjalnych), a od tego do
sekcji pani Major bardzo blisko.
Zresztą i charakterystyka obydwu heroini są
do podobne - ale to akurat dziwi najmniej,
bo przecież głównie bohaterki, lubiące w dodatku działać w
jedynkę, za bardzo się od siebie różnić nie mogą.



Samą historię, mimo wcześniejszych obietnic, pozwolę sobie mimo wszystko przemielić. Dlaczego? Gdyż bardzo szybko z "grzecznego" (bo charakter Konoko ma i niekiedy lepiej jej w drogę nie wchodzić) wykonywania poleceń z centrali przechodzimy na działanie solo - w dodatku po prostu. Ale to jeszcze nic. Tak się bowiem składa, że Konoko wcale nie jest normalną dziewczyną... Szukanie swojej tożsamości przez naszą bohaterkę jest jednym z głównych wątków gry (poza standardowym ratowaniem ludzkości) - a przedstawienie go tutaj niczym dobrym się na pewno nie skończy. Bomb zaś jakoś ostatnio dostawać już nie lubię.

Ostatecznie zamiast rozchodzić się nad życiem i historią biednej Konoko, wróćmy z powrotem do mechaniki. Jest ona zresztą o tyle istotna, że przecież bez pokonywania kolejnych przeciwników czy dostawiania się do nowych miejsc, o poznawaniu kolejnych kawałków układanki można zapomnieć. O walce wręcz już było, pora zatem na małe rozwinięcie tematu pozostałego uzbrojenia. Ogólnie rzecz biorąc, dzieli się ono na balistyczne oraz energetyczne - przynajmniej takie dwa rodzaje magazynków można w tej grze znaleźć. Owszem, ciężko nie zauważyć, że jest to bardzo duże uproszczenie (bo niby jak ten sam magazynek może pasować do pistoletu i wyrzutni rakiet), ale w praktyce sprawdza się to całkiem niezle. A to dzięki temu, że

też bronie mają różne pojemności magazynków (mimo iż do ich uzupełniania służy ten sam... no, magazynek - jak jest to masło maślane, ale jak to łatwiej nazwać?). I jak łatwo się domyślić, bardziej śmiertelne bronie mają mniejsze magazynki. Żeby zaś było jeszcze ciekawiej, w danym momencie można mieć przy sobie tylko jedną broń - a to już zabieg wprost genialny! Dzięki temu nie biega się bowiem z całym (niewidocznym zresztą i nic nie ważącym...) arsenałem na plecach, a najmocniejszy gun nie zawsze jest najlepszy - bo o amunicję jest w Oni bardzo, bardzo ciężko, więc latanie z dwustronną snajperką (fakt - jeden



strzał wykończy prawie każdego) wcale najlepszym pomysłem nie jest.

A jeśli już jesteśmy przy broniach, to nie można nie wspomnieć o bardzo dobrze rozwiązanych celowaniu oraz walce wręcz (z gunami, bo o zwykłej było już dosyć). Cenne strzelanie w TPP wcale takie banalne nie jest, bo kamera z oczami bohatera raczej się nie pokrywa i zwykły krzyk na niewiele się zdaje. Ale tutaj to nie problem, bo wiele broni ma celowniki laserowe tudzież całą serię celowników, które bardzo dokładnie pokazują tor lotu pocisku, dzięki czemu nawet i snajperka jest w Oni jak najbardziej użyteczna. No, chyba że będziemy chcieli za jej pomocą walczyć wręcz. Tak się bowiem składa, że potężniejsze bronie odczuwalnie ograniczają (na szczęście tylko wtedy, gdy są wyciągnięte) zdolności ruchowe, i o takim na przykład sprincie czy szybkich obrotach

nie można zapomnieć. W zamian otrzymuje się wprawdzie możliwość używania ich jako czegoś w rodzaju pałki (plus oczywiście możliwość normalnego strzelania, ale na zbyt wielką celność lepiej nie liczyć...), aczkolwiek wyciągnięta broń bardzo prosto stracić. Dotyczy to zresztą także przeciwników, dzięki czemu szarża na gościa z rakietnicą wcale nie jest takim złym pomysłem - bo po pierwszym dobrze przeprowadzonym ataku broń ładuje na ziemi! Wrogów zazwyczaj też, choć rzadko któregoś uda się już pierwszym combosem powalić na stałe. Ale i problem pokazywania stanu przeciwników rozwiązano to najmniej dobrze. Przy każdym celnym ciosie pojawiają się bowiem znane przede wszystkim z konsol rozbłyski - tutaj jednak, poza dekoracyjną, pełnią one również funkcję informacyjną. Ich kolor zależy bowiem od stanu zdrowia przeciwników - zabieg to bardzo prosty, a jakże przydatny! Nie wspominając już nawet o tym, że znacznie lepiej wygląda niż jakieś paski życia nad głowami.

Mając już wszelkie typy walki za sobą, możemy ze spokojnym sumieniem przejść do sprawy graficzno-musycznej. Nie jest to (ba, ogólnie rzecz biorąc, jest nawet bardzo dobre), ale jeśli ktoś nastawiał się na bliźsze spotkania z Ghostem, zawód ma murowany. Ale to o tyle nie dziwi, że z muzyką pana Kawai mało kto może się równać (zresztą nawet nie próbuje - tu ścieżka podchodzi pod techno). Także i pod względem grafiki trochę jeszcze PC-tom brakuje, ale - wystarczy tylko ominiąć swe oczekiwania do poziomu innych współczesnych gier, by było już o wiele lepiej. Właściwie nawet świetnie - ale żeby nie było, że wszędzie jest super, wypada powiedzieć coś niecoś o intrze.

Tak na mój gust (OK, wiem, że jest trochę spaczony, ale chyba nie aż takły jest ono bowiem co najgorsze). Nie stanowi bowiem żadnego wstępu, nie mówi nic o historii. Wygląda bardziej na reklamówkę gry niż rasowe do niej wprowadzenie. Ale to i tak nie jest w nim wcale najgorsze. Znacznie bardziej irytujące jest bowiem jego wykonanie. Niby są to stylizowane na anime sceny, z jakimi będziemy mieli do czynienia w czasie gry (głównie walki...), ale montaż całosci, jak i towarzysząca obrazowi muzyka jest... no, jakby to powiedzieć...

鬼
鬼
鬼
鬼
鬼



badziewna? Kiczowata? Nie nastrojająca niczego? Jeśli miałbym to "ocenić" komuś do czegoś polecić, to chyba jedynie jako ostateczny argument przeciw oglądaniu jakichkolwiek japońskich animacji (zwłaszcza wykonanej przez Amerykanów!).

Dobrze, może trochę przesadzam, ale intro to powieła najgorsze wzory amerykańskich zjawek do filmów tego gatunku - epatuje bezradną walką w rytm jeszcze gorszej muzyki... A że ma się z nim do czynienia już na samym początku obcowania z grą, heh, ktoś mógłby się jednak lepiej postarać, bo w jaki sposób może ono do grania zachęcić, jest mi zupełnie niewiadome. Wielką zagadką pozostanie także dla

czegoż Konoko z inna nie jest tą samą osobą, która pojawia się w menu czy materiałach graficznych z tej gry (że o badziewnie rysowanej jej twarzy nie wspomnę). Nie można było chociaż zachować jakiejś zgodności tej animacji z grafikami? Heh, najwidoczniej nie... Na szczęście jednak intro daje się bez najmniejszych problemów pominać. I bardzo dobrze, bo nie

dość, że niczego ono dobrego nie wnosi, to jeszcze i do gry negatywnie nastawia...

Dalej jest już na szczęście tylko lepiej. Grafika statyczna jest już bowiem najwyższej jakości, a i same 3D prezentuje się całkiem niezle. Wprawdzie można by trochę ponarzekać na nieco duże wymagania sprzętowe (na redakcyjnym kompie tubiła sobie od czasu do czasu poskakać), ale w zamian za to dostaje się całkiem pokazny (i sensownie przy tym wyglądający) teren akcji oraz całkiem naturalnie animowanych (i dobrze wyglądających) przeciwników. Fakt, że zazwyczaj się z nimi bije, niewiele w tym pozytywnym odbiorze zmienia, bo animacja walki stoi na najwyższym poziomie, a towarzyszące im rozbiłki i odgłosy (takie na przykład rżnięcie chrupnięcie w karku po udanym rzucie) podobają się będą chyba każdemu miłośnikowi akcji na płachy i płęty. Szczególnie jeśli chodzi o animację postaci. Tak realistycznie przedstawionej walki (i tak dobrze wykonanej) jeszcze na PC nie było! I to nawet jeśli weźmie się pod uwagę i "czysty" bijatyk!!! Także i do zachowania się kamery (wiadomo, TPP) przyklepie się nie wypada, bo i praktycznie ani przez chwilę nie staje się ona bezużyteczna. Jak to możliwe? Ano dzięki bardzo prostemu zabiegowi - jeśli stanemy przy ścianie, kamera nadal będzie obserwowała nasze plecy - ściana robi się po prostu przezroczysta! Rozwiązanie genialne w swojej prostocie, a przy tym świetnie się sprawdzające w akcji!

Ale i w grafice 3D jest jedna rzecz, do której można się przyklepieć - tekstury. A dokładniej ich niewielka ilość. Większość ścian ma bowiem jednolity kolor. Nie jest to jednak problem duży, bo przecież taki "czysty" design jest w anime czy ogólnie w filmach lub grach osadzonych w przeszłości czymś normalnym, ale przez to kolejne plansze nieco za mało się od siebie różnią, co nie niektórym może do gustu nie przypaść.

Ogólnie jednak jest albo dobrze, albo nawet świetnie - gdzie zatem ta wielka wada? Heh, już mówię. Oni wychodzą bowiem nie tylko na PC, ale i na PS2. A konsole, jak wiadomo, mają brzydki zwyczaj ograniczania możliwości wykonywania save'ów... Już wiecie, o co chodzi? Ano właśnie o te save'y. Są one wykonywane automatycznie - na poziom przypadają tak że 3-4, i, byłoby to może i dobre, gdyby nie

Owszem, na brak urozmaiceń nie można narzekać, bo walka wręcz jest za każdym razem inna (Al stoi tu na całkiem niezłym poziomie), ale ileż można? Żyłaszcza że filmików puszcanych w trakcie gry (robione na engine, ale i tak całkiem niezłe) nie da się przewinąć - trzeba je za każdym razem w całości obejrzeć!

Dałoby się to zresztą jakoś przeboleć, gdyby nie drugi poważny błąd. W Oni nie mamy bowiem ani możliwości pogrania w Słeci (a przy takim wachlarzu dostępnych poziomów byłoby to bardzo interesujące doświadczenie), ani nawet zmierzania się sam na sam z jakimiś wrogami na arenach (a walka wręcz jest ta zrealizowana po prostu super - czegoś takiego PC jeszcze nie widziało!!!). Nie mamy więc praktycznie żadnej możliwości zmierzania się ze znajomymi ani nawet potrenowania walki "na sucho". Owszem, można to robić "na mokro", przechodząc po kilka razy etapy, ale to przecież zupełnie nie to samo! Choć i tak - możecie mi wierzyć - niemożność sprawdzenia się jeden na jeden to w porównaniu do tych nieszczęśliwych save'ów mały pikus.

Bo przez nie, tak jak bardzo miło grę zaczynałem, tak po paru godzinach, potrzebnych na dojście do dalszych etapów, miałem jej już serdecznie dosyć! Owszem, zaliczałem później nie raz i nie dwa nawroty (bo gra jest mimo wszystko bardzo dobra, a walcząc wręcz Konoko po prostu rządzisz!), jednak "ale" pozostaje. I to duże "ale". Na tyle duże, że i ostateczna ocena z dziewiątki (której byłem na początku pewien!) zjechała do ósemki, a i na niej zatrzymała się tylko przez wzgląd na bardziej zaawansowanych graczy, dla których parokrotne przechodzenie jednego etapu nie jest niczym specjalnym. Bo bez mocnego zacięcia na ukończenie tej gry w jej obecnej formie nie ma nawet co liczyć - MBNZ (Mojm Bardzo Nieskromnym Zdaniem) jest to bowiem niemożliwe...

Ale grę i tak zobaczyć trzeba! Nawet jeśli się jej nie skończy - bo takiej mieszanki walki wręcz z pozostałymi składnikami dobrego TPP jeszcze na rynku nie było. Na tym engine'ie można zrobić naprawdę świetną nawałankę (zresztą Oni także nią są - tyle że dodatkowo mamy tu jeszcze bardzo dobre TPP!). I dlatego też, mimo wszystko, grę tę polecam - na początku jest bowiem bardzo wciągająca, a i szanse, że w końcu walkę wręcz (i skoki) opanujecie do perfekcji, są całkiem spore. A powiadam wam - mało jest rzeczy równie miłych, jak szarża na uzbrojonego po zęby wroga (oczywiście zygżakiem, zygżakiem) zakończona miłym dla ucha chrupnięciem jego karku - dla tych chwil po prostu warto się pomęczyć - nawet z tymi nieszczęśliwymi save'ami!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Bungie/GoDDystrybutor:
Play II, tel. (018) 4440560Internet:
oni.godgames.comWymagania:
P266, 64 MB, Win 9x, DirectXAkcelerator:
konieczna

Plusy:

- świetnie rozwinięta walka wręcz
- niezła broń
- sensowne słownictwo
- ładna historia
- niezły design przestrzenny planszy
- przezroczyste dla kamery ściany
- dobre rozgrywane dniennik
- mile zjadł

Minusy:

- za rzadkie autosave'y
- brak save'ów w dowolnym momencie
- nie można przewinąć filmów
- wysoki poziom trudności nawet na Easy
- słabe intro
- brak multiplaya lub choćby aren do walki między sobą

Demo na CD 02/2001

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Arthur's Knights

RYCERZE KRÓLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełną tajemniczą przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

- Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwiąż zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.
- Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.
- Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści.
- Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D.



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
© 2000 CRYO / Index / France Télécom Multimédia Edition
All rights reserved.



Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl

BATTLE ISLE

THE ANDOSIA WAR



Od ukazania się ostatniego Battle Isle minęły już całe wieki. Nawet jeśli zaliczyć do oficjalnej numeracji (jak sobie tego zresztą życzą twórcy) także Incubation, które przecież ze swoimi poprzednikami zbyt wiele wspólnego nie ma, to i tak od ukazania się ostatniej gry z tego cyklu upłynęły już dobre cztery lata... Wiele pewnie spisało już więc tę serię na straty, co najwyżej chowając gdzieś w duszy isierkę nadziei na ujrzenie kontynuacji Incubation. Na szczęście tak źle nie jest, bo właśnie ukazało się piąte wcielenie Wysp, w dodatku korzeniami mocno osadzone na gruncie swych poprzedników - choć i paru nowości na szczęście nie poskąpiono.

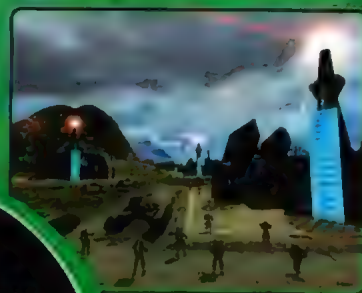
StrangeOne

Battle Isle od swej premiery w roku 1991. było przez wiele lat niemalże synonimem strategii turowej, znaczące powierzchnie kolejnych Wysp - flexy - niejedno widziały, i to zarzycząc jako pierwsze, bo kolejne wydania tej gry (Battle Isle 2/Battle Isle 200 z 1993, Battle Isle 3/Battle Isle 2000 z 1995), wraz z niezłomnymi dodatkowymi scenariuszami, na dobre sprawę wyznaczały dla strategii turowej nowe horyzonty. Zresztą o wspaniałostki tych rozwiązań przekonać się mogli nie tylko miliony walców przyzwoitych, bo Blue Byte opierając się na engine'ie czepki bodajże drugiej igłowy nie dam, ale że zagrywałem się w to na Amidze, więc czasowo własnie ona tu najbardziej pasuje) wydała także i strategię osadzoną w realiach pierwszej wojny światowej - History Line 1914-1918. Ech, to były gry!

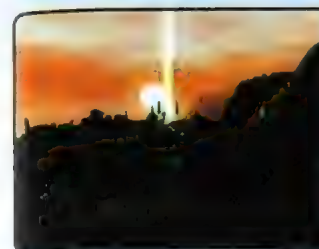
Otrzymaliśmy strategię w 3D, która nie tylko ładnie wygląda, ma w miarę sensowną fabułę i budującą klimat muzykę - do tego jest jeszcze turówką, która zamiast podążać wylartymi szlakami, próbuje wytoczyć nowe.

Potem jednak nastąpiła dłuższa przerwa i już wydawało się (po nieco słabszej rojce...), że z serii zupełnie zrezygnowano, gdy oto, po standardowych dwóch latach, premierę miała część czwarta, czyli Incubation. Tyle że związki z poprzednimi częściami Battle Isle ograniczały się w niej właściwie jedynie do nazwy (gdzieś tam dodano do niej "Battle Isle Phase Four"). Bo mimo iż nadal była to turowa strategia, to jednak zamiast kierować całymi armiami, jak to miało miejsce w czasie The Emperor Wars, oddano nam pod komendę pojedynczych żołnierzy zmagających się z tajemniczymi obywatelami. Dzięki świetnemu klimatowi i oprawie graficzno-muzycznej (jako pierwsza w cyklu oferowała pełne 3D - które w dodatku nadal można oglądać bez grymasów na twarzy) gra ta zyskała sobie bardzo pokazną reszkę zwolenników. Od tego jednak czasu, poza bodajże dwoma dyskami z dodatkowymi misjami, o serii znów ucichło. Najbardziej martwił jednak brak informacji o powrocie na szczyty strategiczne - bo Incubation, mimo iż sam w sobie stanowił grę bardzo dobrą, luki powstałej na najwyższym szczeblu wypełnić niestety nie mógł... Tak oto dochodzimy do Battle Isle: The Andosia War.

Jest rok 345 Nowej Fry. The Emperor Wars są już tylko legendą, zapomniano również o naszkrycie spowodowanej przez Scayra. Na Merii powstaje sekta Dzieci Harris. Jej motto to: "Pokój dzięki wojnie!" Jej cele: zniszczenie skorumpowanego systemu władzy na Chromos i wprowadzenie dyktatury z główną kapłanką sekty



na czele. Działania sekty koncentrują się na produkcji dziwnej substancji zwanej andosia. Liczba jej członków rośnie w bardzo szybkim tempie i w końcu sekta staje się znaczącą siłą militarną. Przywódca Hallwa nie są jednak w



stanie na czas zareagować i gdy w końcu otrzymują deklarację wojny, są praktycznie bezsilni. Ale gdy wydawało się już, że totalny podbój jest nieunikniony, przywódca Chromos otrzymują od głównej kapłanki bardzo dziwną ofertę...

Wstęp do gry jest więc, jak widać, co najmniej interesujący, ale jest to przede wszystkim wstęp, a znacznie ważniejsza jest w tym momencie gra. Dlatego też, już bez żadnego rozwodzenia się nad historią, przejdźmy do samej gry. Na początek sprzęt.

Jak na współczesną grę przystało, The Andosia War do działania wymaga akceleratora 3D. Ale to nie wszystko, bo poza akceleratorem bardzo przydatną jest także odpowiednio szybka maszyna. Na szczęście jednak i przy spręcie spełniającym tylko minimalne wymagania da się w miarę spokojnie pograć, choć do pełnego komfortu, zwłaszcza przy dużej liczbie jednostek, gra potrzebuje znacznie więcej. Coż, takie to już czasy, że najdłusze dostępne komputery śmigają na 500 MHz... Ale szczęście jednak, że dzięki pseudotururowej rozgrywce nawet wiekze przeskoki są tutaj jak najbardziej akceptowalne.

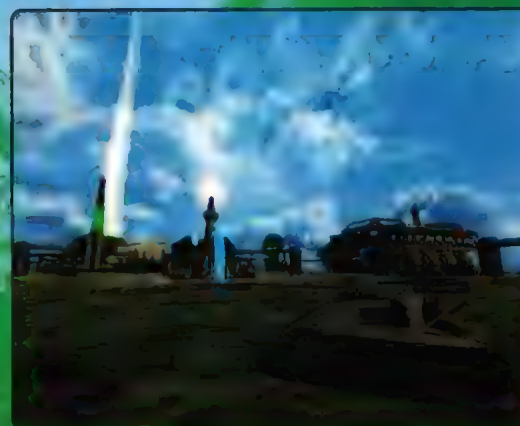
No właśnie - pseudotururowej. Już wyjaśniam, o co w tym dziwnym sformułowaniu chodzi. Otóż w najnowszym Battle Isle mamy do czynienia jak gdyby z dwoma płaszczyznami odliczania czasu rozgrywki. Jedną z nich odpowiada wszelkim działaniom ekonomicznym, a druga walce. I o ile sama walka odbywa się z podziałem na tury, to dodatkowo w tej mamy upływający czas rzeczywisty, który z jednej strony wykorzystywany jest do ograniczenia długości trwania tury (nie tylko umożliwia to sensowną rozgrywkę przez Sieć, ale dodatkowo dynamizuje grę dla pojedynczego gracza - bo choć czasu jest zarzycząc wystarczająco dużo, to jednak taki bieżący przez samo swoje istnienie działa niezwykle mobilizująco - co, przynajmniej dla mnie, jest jego wielką zaletą) a z drugiej - przy wszelkich działaniach pozawojennych. Zarówno produkcja nowych jednostek, wydobywanie surowców, jak i wysyłanie nowych wynalazków odbywa się tu bowiem w czasie rzeczywistym, który w dodatku jest wspólny dla obydwu stron. I choć na pierwszy rzut oka rozwiązanie to może wydawać się jedynie niepotrzebną kompli-

kacją, to po dłuższym obcowaniu z grą staje się czymś bardzo naturalnym i szalenie wygodnym. Nie jest to wprowadzenie zupełnie pozbawione wad (choć w przypadku turówek trudno o turach jako o wadach pisać...), ale jak do tej pory nic lepszego nie wymyślono. A jakie to rozdwojenie ma zalety? Już wyjaśniam.

Przede wszystkim, dzięki wspólnemu zegarowi do minimum zredukowano przestoje, będące niemalże znakiem rozpoznawczym wszystkich tego typu gier. Owszem, nadal działania wojenne wykonuje się naprzemiennie, ale za to tura przeciwnika wcale nie jest czasem straconym. Można ją (ba, nawet trzeba, bo inaczej będzie się nam niepotrzebnie dłużyło!) wykorzystać do wszelkich działań ekonomicznych, np. wyznaczania produkcji czy nawet części wojskowych - np. tworzenia szlaków komunikacyjnych (o pomocach w dowodzeniu dużymi zgrupowaniami będzie zresztą za chwilę więcej). Takie dogłębne pozwala nie tylko zagospodarować czas wolny, ale dodatkowo poprawia efektywność naszego zaplecza, a tym żaden strateg wzgardzić nie powinien. Zwłaszcza że sama walka wcale tu najważniejsza nie jest - bo bez odpowiedniego zaplecza klęskę mamy praktycznie gwarantowaną.

Aby tę tezę udowodnić, wystarczy powiedzieć chwilę na opisanie kilku zasad rządzących walką. Jednostki dostępne dla gracza dzielą się w Andosii na lądowe, powietrzne i morskie - standard. Wszystkie one, jednak (może poza piechotą) mają jedną wspólną cechę - do działania potrzebują energii. Jeśli jej zasoby spadną - w takim na przykład czołgu - do zera, staje się on nieruchomą tarczą strzelniczą. Stąd też

niewdolnym elementem pola walki jest mająca strategiczne znaczenie sieć przekazywania energii. Mrówki (Ant), które automatyzują proces uzupełniania jednostek w energię. Mrówki spełniają zresztą jeszcze jedną, bardzo ważną rolę. Mogą bowiem naprawiać uszkodzone jednostki, co ze względu na złozywane przez nie do-



świadczymy fakt, że z misji na misję przechodzimy razem ze wszystkimi swoimi jednostkami, czyni je bardzo, ale to bardzo, cennymi! Oczywiście nie łzie to w parze z ich oparciem na ataku, ale to w końcu tylko jednostka pomocnicza...

Przekaznik, to (a przynajmniej) ich wersja "przenośna".

WIRTUALNE IMPERIUM GIER



- największa baza
RECENZJI

- najświeższe
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI
z Polski i świata

- profesjonalne
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW



potrafiąca sama dojechać na miejsce swego przeznaczenia) poruszają się wprawdzie tylko w naszej turze, ale najpierw trzeba je jakoś na pole walki dostarczyć (bo produkcja odbywa się na innej wyspie niż walka). A to wymaga sprawnych szlaków komunikacyjnych. Nie ma tu możliwości ustawiania punktów nawigacyjnych dla pojedynczych jednostek, zamiast tego wprowadzono jednak coś znacznie lepszego -



definiowane przez gracza ścieżki. Ot, wyobraźmy sobie, że zależy nam na sprawnym transporcie czołgów na linię frontu (sytuacja dość częsta...). Co robimy? Po pierwsze, w fabryce włączamy automatyczny transport gotowych czołgów do portu (można i na lotnisko, ale dopiero w późniejszej fazie kampanii). W porcie zaś stawiamy pierwszy z punktów naszej ścieżki, którą zakończymy przy interesującej nas plaży, zaznaczając dodatkowo, że transportowiec ma w tym miejscu wyładować swój ładunek i ruszyć w drogę powrotną. W ten sposób mamy załatwiony transport czołgów, pozostaje tylko dojechać na pole walki. Oczywiście i to można załatwić za pomocą ścieżki, tym razem wiodącej z plaży na linię frontu.

Po jednokrotnym stworzeniu takiego systemu pozostaje nam już później tylko kierowanie załadunkiem i przypisywanie ładujących oddziałów do odpowiednich kolejek. W sumie nie trudnego, ale

dokładanie tego wszystkiego trochę czasu zajmuje. O jakieś przestoje (np. w wąskim przejściu w górach) mogą się bardzo źle skończyć - stąd też konieczność nadzoru do któregoś z tur przeciwnika wspaniale się nadaje.

Ale nie ma róży bez kolców - takie ułatwienia mają niestety to do siebie, że najpierw trzeba się nauczyć z nich korzystać. Nie jest to wcale takie trudne (zwłaszcza że do rąk dostajemy przystępnie napisaną instrukcję, a w samej grze mamy Tutoriala), ale teoria od praktyki dość znacznie się różni i sam, choć za bardzo nie ma się tu czym chwalić, przez pierwsze parę godzin miałem o Androsi zdanie bardzo niepocholebne - zbyt skomplikowana, w dodatku z zupełnie zbędnym 3D, który tylko wszystko utrudnia i dziwacznym połączeniem czasu rzeczywistego z turnim. Ale im dłużej grałem, tym bardziej do mnie koncepcja tej gry przernawiała. Owszem, przestojów całkowicie wyeliminować się nie dało i do grania w tę grę dobra książka jest nadal bardzo przydatna, ale ciężko to ująć za wideł, bo na tym przecież polegają turny - a sensowne kierowanie takimi



masami wojska, jakie można tu zgromadzić, w czasie rzeczywistym byłoby po prostu niemożliwe! No chyba że rzucaliby się to kupą co do kupu, ale wtedy co to za strategia...

A tak otrzymaliśmy strategię, która nie tylko ładnie wygląda (a zapewniam was, że Androsi War wygląda bardzo ładnie), ale jest ma w miarę sensowną historię (próbę zamieszczenia na początku i budującą klimat muzykę (CD - jest niemal tak dobra jak w Insurbarion, i w dodatku w podanych minutach - czyli po prostu świetnie!)). A do tego jest jeszcze tutorial (o co ostatnio raczej ciężko - zwłaszcza jeśli oczekuje się dobrego wykonania), która zamiast podążać wytycznymi szlakami, próbuje wytyczać nowe. Czy to się jej uda? Coś priorytetem nie jest, ale jak dla mnie, jest to w chwili obecnej chyba najlepsza gra tego typu. Odpowiednio zamaskowane jednostki (których nawet nie było próbował tu wymienić), z wieloma parametrami (ogólnie pancerze ze wszystkich stron skutecznie

względem różnych celów, pogoda wpływająca na zdolności bojowe - etc.) to jest wszystko to, co tygraś lubią najbardziej! z sensownym interfejsem umożliwiającym zaplanowanie nad masami wojska - to jest po prostu świetne.

A nie można przy tym zapominać, że dochodzi tu jeszcze bardzo rozbudowana część ekonomiczna, z pokazanych rozmiarów drzewna rozwoju, wieloma typami fabryk czy zasobów naturalnych. Może nie jest to jeszcze SimCity czy Civilization, ale brakuje już bardzo niewiele. Dodatkowo można się stronić ekonomiczną zapę w czasie tury przeciwnika, nie tracimy więc niemal nic z tempa rozgrywki!

Ostateczna ocena jest zatem jak najbardziej pozytywna. Fakt, można by ją nieco obniżyć za duże wymagania sprzętowe - już wiedzą, którą trzeba sobie przyswoić, by nie mieć z dowodzeniem problemów, ale za to podjęta gra jest tak przyjemna (jeśli nie liczyć nieodpowiedniej książki, ale to przecież też jeden ze standardów w turniach), że po prostu nie wypada. Tym bardziej że (a co tam, powtórzę) lepszej turniwi od dłuższego już czasu nie widziałem. Jeśli tylko macie odpowiednio szybkiego kompa, pogrywiecie to obowiązkowo! Zwłaszcza że w pudełku znajdziecie (chwała niech będzie CD Projektowi!) także Incubator! A obok czegoś takiego uciec się po prostu nie da!

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blue Byte

Dystrybutor:

CD Projekt

Tel. (022) 519 99 00

Internet:

www.bluebyte.net

Wymagania:

PC 300, 64 MB RAM, Win95/98/ME

Akcelerator:

niezobowiązujący

Plusy:

- połączenie czasu rzeczywistego z turnim
- możliwość automatyzacji wielu czynności
- bardzo dobra oprawa dźwiękowa
- świetne efekty specjalne
- mnogość jednostek
- bardzo dobra część wojskowa
- i niemal równie rozbudowana część ekonomiczna
- a całość między opisana w instrukcji

Minusy:

- duże wymagania sprzętowe
- 3D jest na początku dość męczące
- ...i do sterowania trzeba się najpierw przyzwyczaić

Ocena:
9+

Microprose ma na swym koncie wiele świetnych tytułów, wśród których najbardziej chyba znane to menedżery: Roller Coaster Tycoon i Transport Tycoon. W jednej i drugiej grze tworzymy wielkie kompleksy budowlane i sieci transportu. W wypadku RCT jest to olbrzymi lunapark, natomiast TT to kompletna infrastruktura kolejowa. Oba tytuły zostały wzbogacone o kolejne atrakcje, które wydano w specjalnych edycjach gier (np. Transport Tycoon Deluxe). Jeśli chodzi o Roller Coaster Tycoon, który jest naszym dzisiejszym bohaterem, na łamach CDA mieliśmy już przyjemność opisywać pierwszy dodatek do gry zatytułowany RCT Added Attractions Pack.

Inquisitor

W pakiecie AAP znalazło się wiele nowinek, jednak najbardziej zauważalne są oczywiście nowe atrakcje w rodzaju kolejek: Dzwoniarzy i Żelazny Twister, Rollercoaster Bocznego Tarcia. Wrzeczono Wirginii ze śmiesznymi, okrągłymi wagonami itd. Wśród Spokojnych Atrakcji pojawiła się np. Rowerowa Kolejka, Krzywy Dom i Cyrk. Lokale gastronomiczne, gdzie można coś wrzucić na żab, zyskały konkurencję w rodzaju Budki z Jabłkami w Polewie Czekoladowej - przynajmniej, że oryginalna przekąska. Zmiany objęły również otoczenie i elementy krajobrazu (pojawia się np. świetna sceneria egipska). Takich nowości w AAP było znacznie więcej. Gracze nie zdążyli się nawet porządnie nimi nacieszyć, gdy Chris Sawyer, pomysłodawca i twórca gry, zapowiedział kolejny dodatek, który jeszcze bardziej urozmaici zabawę. Loopy Landscapes, bo tak nazwano add pack, miał swoją premierę w Polsce na początku listopada ubiegłego roku. Właściwie więc powinien trafić do działu retro; tym bardziej że nowości na rynku wydawniczym pojawiają się w ekspresowym tempie, a dzisiejsze hity jutro będą starociami (tak samo jak nasze procesory i twarde dyski). Mimo to postanowiliśmy skomentować dodatek do RCT, bowiem jest to dobra gra, którą warto kupić nawet teraz.

Ci, którzy nie znają jeszcze Roller Coaster Tycoon, mogą skorzystać podwójnie, bowiem dystrybutor gry w Polsce, CD Projekt, wydał pod koniec roku specjalną Złotą Edycję RCT. W pakiecie znalazła się wersja podstawowa RCT, add-on Dodatkowe atrakcje (Added Attractions) oraz add-on Loopy Landscapes. Cena pakietu nie jest wygórowana, wynosi bowiem 99 złotych. Wspomniane dwa dodatki do RCT można również zakupić oddzielnie, bo i taką propozycję dla graczy ma dystrybutor. Jest to pozycja skierowana do użytkowników, którzy już wcześniej zainteresowali się grą i mają jej wersję podstawową. Pakiet dwóch dodatków do RCT kosztuje 39 złotych.

Aha, trzeba jeszcze zaznaczyć, że pakiety add-on NIE DZIAŁAJĄ bez wersji podstawowej, więc jej zakup jest po prostu konieczny. Jeżeli już go masz i jesteś też szczęśliwym posiadaczem Zwirowanych Krajobrazów, będziesz mógł nacieszyć się nowościami, które zawitały do najnowszej wersji gry. Przede wszystkim jest to 30 scenariuszy i 6 zupełnie świeżych, jeszcze gorących tematów. Pojawiają się oczywiście nowe typy rollercoasterów, sklepy i stoiska oraz inne eksperymentalne atrakcje. Nowe tematy wystroju parku to np. odlotowa rakiet kosmiczna, dzięki której goście walić będą drzwiami i oknami. Wizja kosmicznej przygody pozwoli wydernować kieszenie gości do dna, jednak to nie wszystko, co będziesz miał im do zaproponowania. Zwirowane Krajobrazy są naprawdę zwirowane. Umieszczono tu np. średniowieczne zamki, krainę lodu i inne niesamowite lokacje. Wszystkie nowości w rodzaju sklepów, kolejek i elementów wystroju tematycznego zobaczycie zresztą sami, niespodzianka będzie większa. Dodam jeszcze tylko, że poprawiono i zmieniono nawet takie drobiazgi, jak alejki, podpory czy też wejścia i wyjścia ze stacji, które do tej pory były dla wszystkich atrakcji takie same. Poskręcane konstrukcje



RollerCoaster Tycoon

Loopy Landscapes

torów, które po usprawnieniach w Dodatkowych Atrakcjach można było malować trzema kolorami. Jednocześnie, teraz będziemy pokrywać dowolnym kolorem farby i na dowolnej długości fragmente konstrukcji. Kolejka może więc wyglądać jak tęcza, o ile gracz będzie miał taką fantazję.

Nowości nie zabrakło również, jeśli chodzi o interfejs użytkownika. Pojawia się np. zakładki scenariuszy, które usprawniały wybieranie misji. Obecnie wystarczy tylko kliknąć odpowiednią zakładkę, a potem wybrać z listy odpowiedni scenariusz. Dodano też możliwość "globalnej" zmiany ceny jakiegoś produktu w sklepie, stoisku. Dotychczas, jeżeli gracz chciał np. podnieść cenę hot dogów, musiał robić to w każdym sklepie z osobna, co było oczywiście pracochłonne i męczące. Teraz ta sama cena, ustalona w jednym stoisku, obowiązuje w całym parku rozrywki, o ile tylko wybierzemy taką opcję.

To tyle głównych nowości, których szczegółowa lista zajęłaby parę najbliższych stron. Dla fanów Roller Coaster Tycoon drugi add-on będzie wspaniałym prezentem. Osoby, które jeszcze nie miały okazji zagrać w RCT, a znają i lubią takie gierki jak Theme Park czy Theme Hospital, będą grą z Microprose po prostu zaintrygowane. Mogą więc tylko gorąco ją polecić, co niniejszym czynię. Do zobaczenia w Wesołym Miasteczku!

Ocena:
8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microprose

Dystrybutor:

CD Projekt

Tel. (022) 519 99 00

Internet:

www.microprose.com

Wymagania:

Win 9x, P-90, 15 MB RAM, CD-ROM 4x

Akcelerator:

nie

Plusy:

- mnogość świetnych atrakcji
- ulepszenia w interfejsie użytkownika
- nadal tania zabawa (dla fanów RT)

Minusy:

- szkoda, że nie dodano nowych motywów muzycznych
- trzeba mieć "wysciową" wersję RT, żeby to odpalić



Disney's Dinosaur to gra 3D action-adventure z elementami RPG, w której przenosimy się wiele milionów lat wstecz, do zamierzchłych czasów, kiedy na ziemi królowały dinozaury.

Inquisitor

Gra komputerowa wspiera się na scenariuszu filmowym, a fragmenty z oszłamniającego widowiska kinowego możemy zobaczyć również w grze (w sumie 15 minut filmu fabularnego w postaci wstawek pomiędzy questami). Prace nad filmem i nad grą przebiegały niemal jednocześnie. Współpraca była na tyle ścisła, że pewne pomysły komputerowców (jak np. motyw z dwoma małymi dinozaurami) został wcielony do scenariusza filmowego. Podczas dwuletniej realizacji filmu pełnometrażowego, wykonanego w technice komputerowej, zaangażowano potężne środki techniczne i masę ludzi. Pięćdziesięciosobowa ekipa studia grafiki komputerowej (po fuzji z Dream Quest), obsługując 550 procesorów przez 3,2 miliona godzin, zapisała na 45 tetrabajtach pamięci (!) ponad 1300 ujęć specjalnych. Aby komputerowe dinozaury mogły spokojnie przeżuwać real grass, ekipa filmowców przez półtora roku szwendała się po wszystkich pięciu kontynentach. Plenery kręcono w Wenezueli, zach. Samoa, Jordanii, Hawajach, Australii, pustyni Mojave, a urlopy spędzano m.in. na Madagaskarze, konsultując i opracowując materiał filmowy. Wykorzystano innowacyjne metody trójwymiarowego szkicownika, wszechobrotowej dino-kamery i nowe techniki kreacyjne modeli (przetywierdzenia skóry do mięśni, a tych do szkieletu oraz stylizacji futra - na jednym lemurze 1,1 miliona włosów).

Gra 3D action-adventure z elementami RPG, w której przenosimy się wiele milionów lat wstecz, do zamierzchłych czasów, kiedy na ziemi królowały dinozaury.

Aby gra Disneya i Ubi Softu naprawdę wam się spodobała, po prostu TRZEBA iść do kina na ten megahit. Oczywiście film to typowa pogadanka dla dzieci, która ma uszytych ich kręgosłup moralny, ale przecież nie o to chodzi. Przede wszystkim jest to potężne widowisko, w którym ożywiono giganty z mezozoiku w niezwykły i widowiskowy sposób. "Park Jurański" błędnie i znika. To po prostu, nie ta

Story filmowe i scenariusz gry są do siebie bardzo zbliżone, ale na szczęście nie pokrywają się w 100% (to by dopiero była nuda). Wielki meteor, który spadł podobno na Półwysep Jukatan, zmierza właśnie w kierunku...



ku błękitnej planety. Mamy jednak jeszcze trochę czasu na katastrofę. Po awiamy się na scenie dokładnie 65 milionów lat temu i obserwujemy perypetie pewnego jaja, które podróżuje wodą i powietrzem, by wreszcie trafić do dzioba Pteranodonta o imieniu Flia. Latający dinozaur, zamiast wypić smakowitą zawartość jaja pozwala, by dojrzało i by wykuli się z niego Iguanodont Aladar.

Kosmiczny kamyk, który pacnął do Złoty Meksykańskiej, przyniósł zagładę niemal wszystkich dinozaurów. To "niemal" to jednak bardzo dużo, bowiem szczęśliwym trafem wiele dinozaurów przeżyło kosmiczną katastrofę. Stado ocalałych zwierząt może przeżyć, o ile ktoś je poprowadzi do mitycznej Zielonej Doliny, łatwo zgadnąć, kto postanowił podjąć się tego zadania. Nie będę zdradzał najciekawszych fragmentów scenariusza, ale dopowiem, że w grze komputerowej również pojawia się nieznośny, władca Kron, jego siostra i wybranka Aladarowego serca - piękna i zgrabna jak słoń - Neera, oraz cała zgraja przyjaciół Aladara, a także masa krwiożerczych bestii (o których jeszcze za chwilę).

Flia, Aladar i mały lemur Zini będą od tej pory stanowić nierozłączną paczkę przyjaciół, którym przyjdzie przeżyć wielką przygodę. Jak wielką? Dokładnie 14-poziomą. Każdy etap stawia przed graczem pewne wyzwanie (np. znalezienie wody na pustyni, uchronienie stada przed krwiożerczymi i dlabo szybkimi Raptorami). Pokonanie wszelkich trudności to również wzrost doświadczenia, a co za tym idzie - czterech głównych parametrów określających każdego bohatera (life, strenght, damages, skill). Co ciekawe, Aladar może nie tylko zaatakować przeciwnika ogniem czy też go staranować, ale również rzucić w jego kierunku ognistą kamienną kulę (trochę tu przesadzono). Taką

bronią będzie jednak posługiwać się dopiero po osiągnięciu pewnego poziomu doświadczenia. Także w trakcie pojedynków z wrogimi dinozaurami (wszystkich dino jest 16 rodzajów), bardzo ważna jest liczba punktów zgromadzona na koncie (większa siła ataku). Oczywiście to nie Diabło, ale i tak trzeba częściej zaglądać do pulpitu Inventory, aby poznać aktualne możliwości zwierzątek.

Jeżeli już wspominać o innych grach, to przypomnę, że Disney's Dinosaur to nie pierwsza gra, w której możemy widać skórę dinozaura i zobaczyć, jak to jest być gruboskórnym potworem. Kto chciał mógł poczuć się jak Tyranozaur, jeśli zagrał w Jurassic Park - Chaos Island. Motyw dinozaurówego zagrożenia spotkaliśmy również w Dino Crisis czy T-Rex: The Lost World in Action. Z kości polowania na wielkie gady zawdzięczamy grze Dinosaur Hunter. Gra Ubi Softu jest jednak zupełnie świeżym, oryginalnym pomysłem, który z wymienionymi tytułami łączy jedynie cielska dinozaurów.

Wspomniana wcześniej broń Aladara to tylko jedna z pozycji znajdujących się w menu. Rozżarzony do czerwoności meteor daje efekt fali uderzeniowej, która rozchodzi się po okolicy przez 10 sekund. Siła

PTERANODON
THE PTERANODON HAD WINGS THAT MEASURED 23 FEET, BUT THE ENTIRE DINOSAUR WEIGHED ONLY 40 POUNDS. IT LIKELY GLIDED ON



uderzenia odbiera wrogom Aladara 240 punktów życia. Iguanodont może również młotać zwykłe meteoryty i kamienie. Każdy z bohaterów ma też Special Attack, charakterystyczny tylko dla danego zwierzęcia. Fantów, przedmiotów, które znajdujemy w trakcie podróży, jest znacznie więcej. Niektórymi może posługiwać się jedynie jedno z trojki przyjaciół. Tak jest np. z Luminous Stones. To świecący kamyk spełniający rolę latarki w ciemnych grotach i korytarzach, z którego tylko lemur potrafi korzystać.

Na pewno zastanawiacie się teraz, jak poruszać się po planszy trzema bohaterami naraz. Zwierzęta można po prostu zgrupować. Wygląda to tak, że Zini podróżuje na grzbiecie Aladara, a Flia leci nad nim. Gracz kieruje wówczas Aladarem, ale w dowolnej chwili może przełączyć się na innego bohatera. Oczywiście ma to kapitalne znaczenie, bowiem gdy naszą trójkę zaatakują np. przerażający, latający Quetzalcoatl, walczyć będzie musiała Flia. Mały Zini może z kolei okazać się zabójczo groźny ze względu na szybkość poruszania lub wspinania, a Aladar dysponuje budzącą respekt siłą. Inna sprawa, że nie do końca to wszystko ze sobą współgra, nie mówiąc już o wygodzie interfejsu użytkownika. Latanie Flia to istny koszmar. Gdzieś ledwo daje sobie manewrować, nie można zwolnić ani przyspieszyć. Kiedy natrafi na przeszkodę, zawisa nad nią i macha skrzydłami. Wszystko fajnie, ale zanim ponownie uda się go odwrócić we właściwą stronę, będzie już miał kilka otworów i głębokich jak kanyon Kolorado ran na plecach po pazurach i dziobie przeciwnika. Podobnie Aladar nigdy nie biegnie po prostu przed siebie, ale najpierw musi wykonać półobrot. Taka "pogoń za własnym ogonem" często kosztuje go życie. Oczywiście gra zapisuje się dopiero po ukończeniu questu, więc jeśli powiecie ci się noga, zaczynasz zabawę od początku. Zapis jest dostępny w trakcie gry, ale działa dopiero po wykonaniu sporej części zadania.

Aladar i przyjaciele trafiają w cztery różne rodzaje środowiska: pustynia, góry, jaskinie, wyschnięte jeziora. Co ciekawe, Disney's Dinosaur i Ubi nie skonstruowali nowego silnika, lecz zmodyfikowali jednostkę napędową z... Raymana 2. Unowocześnienia obejmują takie miłe dla oka rzeczy jak complex shadows, skin animat'on itd. Niestety, stary rzeźb lypie spod świeżego lakieru. Giera nie oświeca graficznie, co bo i bardziej, jeśli widziało się wcześniej film. Plansze są proste i standardowe, lokacje wykonane bez rozmachu i fantazji. Są na pewno poprawne, ale nie wyjątkowe.

Przeciętne miejsca urozmaicają udane efekty specjalne w postaci burz, potoków lawy, wodospadów, tornad, deszczu meteorytów. Takie ciekawe

Nasza trójca

Iguanodon Aladar

Iguanodon, najlepiej opisany i najczęściej spotykany w znaleziskach kredowy dinozaur płasmiowiedź z grupy ornitomimów. Szczątki sprzed 125 mln lat spotykane na terenie całej Europy. Długość do 11 m, masa do 4 ton, dwunożny, roślinożerny - miał ponad 2 tys. drobnych zębów (trzonowych w kilku rzędach). Zrogowaciały kiuk w przedniej kończynie służył do samobrony (zwróćcie uwagę, że w filmie Iguanodon porusza się na czterech łapach...)

Lemur Zini

Lemurowate (Lemuridae), rodzina ssaków z rzędu naczelnych (Primates), zaliczana do podrzędu małpatek (Prosimi). Do lemurowatych zaliczanych jest 9 rodzajów tworzących ok. 17 gatunków. Wszystkie lemurowate zamieszkują Madagaskar i Komory.

Rozmiary ciała, od wielkości myszy do dużego kota. Sniukła budowa ciała, ogon długi, owłosiony. Kończyny przednie dłuższe od tylnych. Skóra miękka, gęsta, często kontrastowo ubarwiona. Zamieszkują obszary leśne, doskonale wspinają się na drzewa i ślaczę, przy czym ogon pełni rolę organu równowagi.

Pteranodon Flia

Pteranodon, olbrzymi (rozpiętość skrzydeł ponad 8 m) kredowy pterozaur rybożerny z rodziny pterodaktyli. Prawdopodobnie największy latający drapieżnik w dziejach Ziemi. Szczątki spotykane w Europie Zachodniej.

Pterozaurowie, występujące w jurze i kredzie płasioszyje, latające gady naczelne, ze względu na budowę skrzydeł (blona rozpięta między wydłużonym czwartym palcem przedniej kończyny a bokiem ciała) podobne do dzisiejszych nietoperzy.

Mięsożerne (najmniejsze owadożerne, średnie rybożerne, największe prawdopodobnie padlinożerne), stałociepne i pokryte łuskami. Dzieli się na rodziny pterodaktyli i ramforynchów.

Pterodaktyle, rodzina późnokraskich i kredowych pterozaurów o silnie zredukowanym ogonie i szerokich skrzydłach. Znaczne zróżnicowanie wielkości - rozpiętość skrzydeł od 30 cm - pterodaktyl, poprzez 130 cm - germanodaktyl i 4 m - ceradaktyl, do 14 m - Quetzalcoatl.

efekty ożywiają monotonne krajobrazy. Trochę lepiej jest też z samymi dinozaurami, na które miło popatrzeć (szczególnie na kolosy w rodzaju Brachiozaura). Co prawda jakoś nie zauważyłem gry mięśni pod skórą, jednak zwierzęta poruszają się w miarę naturalnie i z pewną specyficzną zwinnością (w wypadku większych sztuk - ociężałością :)), która przydaje im realności.

W 14 misjach, które oczekują na gracza, zawarto cztery rodzaje zadań: exploration, dissimulation, escort, guard. Giera ma też wątek edukacyjny, który spiera Encyklopedia. W trakcie zabawy poznajemy nowe gatunki dinozaurów. Każdy z nich zostanie umieszczony w specjalnej, poglądowej lokacji, gdzie można obejrzeć go z każdej strony, a także przeczytać notkę zawierającą podstawowe informacje o gadzie. Plusem gry są też głosy bohaterów, których użyczyli sami lektorzy, co i w filmie pełnometrażowym. Również muzyka, którą nagrano w studiu dźwiękowym Ubi Softu, może się podobać. Przy nagraniu pewnych partii skorzystano z pomocy muzyków grających na oryginalnych instrumentach. Oznacza to, że muzyka nie została w całości wygenerowana z syntezatorów. Moje ucho nie wychwytywa takich niuansów, ale być może wasze odczuja różnicę.

Disney's Dinosaur to wciągająca gra, z którą na pewno warto się zmierzyć. Nietypowy scenariusz zmusza gracza do rozwiązywania problemów i zagadek, jakie stawia przed nim groźna, dzika przyroda sprzed 65 milionów lat. Dinozaury w grze Disneya i Ubi Softu to również istoty myślowe, o czym często się przekonacie (nie zapomnieliśmy włożyć w nie kapki ludzkich wad). Gra jest więc po części zapisem faktów, które przez lata odkrywały pokolenia archeologów, a zarazem czystą fantazją, która narodziła się w głowach kilku facłów zafascynowanych dinozaurami. Disney's Dinosaur to gra, która daje sporo przyjemności, ale później trafia na zakurzoną półkę, gdzie dożywa swoich dni. Po prostu fajna giera na kilka wieczorów.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ubi Soft

Dystrybutor:

Ubi Soft

Internet:

http://www.ubisoft.dk

Wymagania:

Win 9x, P II, 233 MHz, 32 MB

RAM, CD-ROM x6, 8 MB SVGA

Akcelerator:

3-D acceleration

Plusy:

• 3 grywalnych bohaterów:

Aladar, Zini, Flia

• różne rodzaje środowiska

wyschnięte jeziora, góry, jaskinie

• 4 rodzaje misji: exploration

dissimulation, escort, guard

• indywidualny i drużynowy tryb gry

• niezła muzyka

Minusy:

• pewne problemy z

przewodnictwem Flia

• raczej przeciętne plansze

• słabe opracowanie

gra cznie

• do zagrani i od ożenia na

półce

Europa Universalis

Aż mi się wydało, że w końcu znalazłem, gdy rozpoznałem grę w Europa Universalis. Powodem mojego zainteresowania była mapa średniowiecznej Europy i obszar, jaki zajmowała wtedy Unia Polsko-Litewska. Etn, ażeby byłoby miściwioznie szkoda tylko, że, jak pokazuje historia, było to miściwioznie historyczne, które zostało ostatecznie obrócone się w grzy. Ale dzięki nowej grze strategicznej zaszytowanej Europa Universalis możemy zmienić dzieje naszego świata.

Ulver (www.paganrecords.com.pl)

Jako się rzekło, Europa Universalis to gra strategiczna - chociaż całkowicie odmienna od tego, co ostatnio gości na ekranach naszych monitorów i co obecnie uznajemy za klasykę strategii. Nie jest to bowiem żaden modny, trójwymiarowy ertees pokroju Age Of Empires czy Command & Conquer: to gra wzorowana na francuskiej grze planszowej stworzonej przez Philippe'a Thibaut'a. Akcja Europy Universalis rozgrywa się na przestrzeni trzystu lat od dotarcia do Ameryki Kolumba w 1492, aż po nastanie ery Napoleona w 1792. Innymi słowy, obejmuje chyba najciekawszy okres w historii państw europejskich, bo są to przecież trzy wieki wielkich odkryć i wojen. Autorzy przygotowali dla nas pięć scenariuszy oraz tutorial. Wśród scenariuszy znalazł się jeden całkowicie fikcyjny (natomiast cztery pozostałe odzwierciedlają najważniejsze wydarzenia i konflikty epoki. Wybierając któryś ze scenariuszy, gracz decyduje, czy ma być on rozgrywa-



ki prowincji, miast, to jeszcze jest tu niema dwa tysiące i więcej tych wlad-cow, królów, genera-tów etc. Czytając brie-fing przed rozpoczęciem historycznego konfliktu, byłem wręcz zaskoczony znajomością autorów historii naszego kra-ju (bo nie trzeba mówić, kim zacząłem grać?). Nie wątpię, że równie dokładnie odwzorowano historię pozostałych państw, aczkolwiek nie znam zbyt dokładnie dziejów, powiedzmy Hiszpanii, by móc to ocenić. Żałuję jedynie, że mniejsze państwa pełnią tu raczej rolę statystów. Owszem, można z nimi zawierać sojusze czy zmuszać ich do płacenia lenna, ale grać możemy jedynie wielkimi mocarstwami, takimi jak Francja, Hiszpania, Polska, Szwecja itd. Ma to oczywiście tę zaletę, że na starcie dysponujemy czymś więcej niż tylko ambicjami.



Jesteś już znudzony tymi wszystkimi gierkami pokroju Command & Conquer czy Age Of Empires, a lubisz strategię osadzone w realiach historycznych? Jeśli tak, to sięgnij po Europę Universalis, gdzie nie tylko popisziesz się swoimi umiejętnościami taktycznymi, ale być może też nauczysz się czegoś o historii mocarstw europejskich i zdobywaniu kolonii.

lecz znam wielu graczy, którzy wolą wszystko budować własnymi rękoma od podstaw

Sama rozgrywka jest co najmniej dziwna. Do złudzenia przypomina ona stare, dobre strategię turowe - z jednym małym wyjątkiem. Otóż rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. To taki ukłon (nie jedyny zresztą) w stronę tych, którzy oddaliby życie za erteesy. Granie podzielilibym na trzy fazy. Pierwsza to dyplomacja lub, jak kto woli, polityka. Ta część Europy Universalis jest wręcz rozbudowana do monstrualnych rozmiarów. Choć, jakby się zastanowić, to tak zapewne wyglądała ówczesna rzeczywistość. Warto, byś się poważnie namyslił, zanim zaatakujesz choćby najmniejsze państewko, bo może to pociągnąć za sobą poważne konsekwencje. Większość z państw jest bowiem powiązana przez dziwne sojusze, małżeństwa, lenna i tym podobne atrakcje z innymi krajami. Zajmiesz jakąś prowincję na krańcu ówczesnego

świata a tu okaże się, że król Francji ma jakieś konsekwencje rodzinne z władcą tej zapadłej dziury i wypowie ci niewzruszenie wojnę. Dlatego, moim zdaniem, dyplomacja jest kluczem do zwycięstwa w tej grze. Jeśli zawrzesz odpowiednie sojusze zabezpieczysz swoje tyły, to spokojnie możesz przeprowadzać krucjaty w celu zapanowania nad światem.

Druga faza to budowa armii - niestety, stosunkowo uboga. Albowiem można tworzyć jedynie jednostki piechoty, kawalerii i artylerii. Piechota ma w stosunku do tego, czym ostatnio nas rozpieścili twórcy gier (nie oczekuję naturalnie czołgów w XVII wieku - ale pow edzmy kilka odmian jazdy [rusaria!!] w niczym by nie zaszkodziło). Oczywiście od razu nie możesz sobie pozwolić na artylerię, gdyż aby ją uzyskać, musisz być na wymagającym szczeblu rozwoju technicznego. O takie małe utrudnienie. W miastach nadmorskich buduje się za to okręty. Zarówno bojowe, handlowe, jak i - hm - zwiadowcze (badawcze?) do odkrywania nowych światów. Niestety, podobnie jak w przypadku armii, także jest ich niewielki wybór. Trochę szkoda, bo, jak powtarzam przy każdej okazji, gra strategiczna bez dobrze rozwiniętego aspektu militarnego jest ni dła. Ta reguła sprawdza się również w przypadku Europy Universalis, bo choć to bardzo dobra gra, to myślę, że większa różnorodność jednostek wpłynęłaby znacząco na podniesienie jej grywalności. Prezentując autorów także za fakt, iż nie mamy praktycznie żadnego wpływu na starcie. Komputer sam przelicza dane i decyduje o wyniku bitew, a czyni to w sposób niezbyt skomplikowany. Przykładowo, samą konnicą, bez mylerii i piechoty, nie masz co atakować warowni wroga, bo zostawisz całkowicie wybity (i to ma sens: zdobyć ówczesnej fortecy za pomocą samej konnicy było niemożliwe - Mac Abra). Zostawmy już jednak opcje wojenne i przejdźmy do trzeciej fazy Europy Universalis, którą jest co najmniej równie pasjonująca jak dyplomacja. Chodzi mi o odkrycia geograficzne i kolonizację nowych lądów. Niby wydaje się



to banalne, bo co to za problem wybudować tajbę i wyruszyć w nieznaną część mapy - ale to tylko teoria. Aby tego dokonać trzeba spełnić przynajmniej trzy warunki: być odpowiednio rozwiniętym technologicznie, być szybszym od zachłannych przeciwników i mieć swoją flotę, bo po morzu grasują piraci, a inne państwa czyhają na sposobność uszczuplenia co nieco z twoich kolonii.

To są w zasadzie wszystkie najważniejsze aspekty Europy Universalis, aczkolwiek nie zabrakło elementów znanych chyba z każdej strategii, takich jak chociażby podatki, pożyczki bankowe, wydobycie surowców, rozbudowa fortyfikacji etc. Te części zostały jednak potraktowane w sposób marginalny i są raczej urozmaicheniem oraz kolejnym ukłonem w stronę fanów erteesów.

Niestety, w dużym stopniu przyjemność z obcowania z Europą Universalis psuje dźwięk. Do muzyki nie mam najmniejszych zastrzeżeń, lecz ogłószy się irytujący. Nie jest to zresztą tylko moje widzimisie, bo wystarczy spytać współpracowników, co sądzą o ogłósach wydobywających się z moich słuchawek. Dźwięki bitewne słyszałem lepsze w czasach Amigi czy Atari ST! Można je jedynie

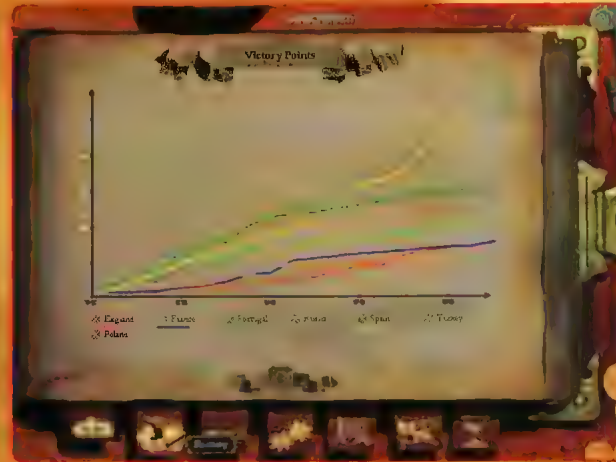


porównać do rzucania talerzem o ścianę (m ten efekt przypominał ogłós dopięgający czasem z warsztatu samochodowego gdzie mechanik pracowicie klepie gumowym młotkiem st. kniętego malucha - Mac Abraj).

Za to dużo lepiej spisali się graficy - choć ktoś może powiedzieć, że nie sztuką jest zrobić ładną mapę 2D i także sylwetki przedstawiające jednostki. Ale wierzcie mi, że są gry, w których tak bana ne rzeczy, wydawać by się mogło, tak bana ne rzeczy zepsuto. Mapa wygląda naprawdę zawodowo, podobnie jak menu i a filmiki wprowadzający oraz kończący grę nie są gorsze od tego, co widziałem w Age Of

Empires 2. Myślę jednak, że tak naprawdę w tej grze oprawa audiowizualna nie ma zbyt wielkiego znaczenia. Podobnie jak w menedżerach tu liczy się przede wszystkim myślenie.

W czasie gry przez cały czas brakowało mi czegoś, co by uczyniło tę grę jeszcze bardziej atrakcyjną i przystępną dla polskiego gracza. Czy wiecie, o czym piszę? Oczywiście o lokalizacji gry - ale pragnę was poinformować, że właśnie trwają bardzo intensywne prace nad całko-



witum jej spolszczeniem. W tym celu zatrudniono nawet w roli konsultantów najwybitniejszych polskich historyków - a więc możemy mieć pewność wysokiej merytorycznej jakości. Wypada mi tylko żałować, że nie dane mi było zagrać w polską wersję. Z pewnością jednak sięgnę po taką, kiedy tylko się ukaże. Na razie stwierdzam, że miałem przez kilka dni do czynienia z bardzo dobrą strategią, której główna siła tkwi w historycznym podłożu fabuły. Polecam wszystkim pragnącym przy okazji zabawy nauczyć się czegoś pożytecznego.

Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Paradox

Dystrybutor:

Coda, tel. (022) 864 78 25

Internet:

http://www.europa-universalis.com

Wymagania:

P200, 64 MB RAM, WIN 95/98,

karta muzyczna

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- makrociła odwzorowane realia historyczne
- rozbudowane i ciekawe dyplomatyczne
- kawa, rzeź, dubie, talerz
- Po skończeniu gry
- wprowadzenie wersji 1.1

Minusy:

- ciemne i odpykłe
- trochę powolna
- mało rozbudowane
- trochę

Steel Beast

"Czołg (tank) - opancerzony i uzbrojony wóz bojowy mechaniczny, który porusza się na gąsienicach w terenie, przekracza rowy strzeleckie i niezbyt głębokie wody, niszczy przeszkody drutowe. C. są uzbrojone w K.M. lub działka; dzielą się w zależności od ciężaru na lekkie, średnie lub ciężkie, a zależnie od przeznaczenia na C. piechoty, rozpoznawcze, radiotelegraficzne, gazowe, dymne itp".

Lukasz Bonczol



Taką oto definicję znajdziemy w "Nowoczesnej encyklopedii ilustrowanej" z 1937r. Obok widnieje fotografia z podpisem: "Czołg ang. w wojnie światowej" (pierwszej oczywiście, bo o drugiej jeszcze nikt nie mógł słyszeć). Z perspektywy dwudziestego pierwszego wieku, a słowa te piszę w drugi dzień nowego milenium, powyższa definicja może wywoływać ironiczny uśmiech. Z drugiej strony jest ona zadziwiająco uniwersalna, tak że nikt nie miałby dziś problemu z odgadnięciem, o czym mowa. W przypadku zaś hasła "samolot", pochodzącego z tej samej encyklopedii, sprawa nie jest już taka oczywista (a przecież swój chrzest bojowy przeszedł on także w czasie pierwszej wojny). O czym to może świadczyć? Ano o tym, że przez niecałe stulecie czołgi niewiele się zmieniły. Wprawdzie w ich wnętrzach pojawiły się skomplikowane urządzenia elektroniczne, a uzbrojenie zostało udoskonalone do granic możliwości, jednak sama idea pozostała ta sama. Przecież w wielu nowoczesnych czołgach (np. M1A2) nadal nie zastąpiono ładowniczego żadnym urządzeniem mechanicznym! Tak więc, gdyby cofnąć się znacznie w czasie i pokazać nowoczesną konstrukcję, z pewnością zostałaaby właściwie rozpoznana. Na współczesnym polu walki "stalowe bestie" wzbudzają dziś taką samą trwogę wśród piechoty przeciwnika, jak przed (niecałym) wiekiem.

Steel Beasts jest kolejną próbą przeniesienia czołgów na ekrany naszych domowych komputerów. Czy udała? Już od samego początku testowania miałem złe przeczucia co do tej gry. Powitało mnie mało profesjonalnie wykonane menu, okraszone beznadziejnie zeskanowanymi zdjęciami. Efekt przypomina domową robotę grupki licealistów. Zniesmaczony uznałem, że jak mam jeszcze trochę pograć, to muszę najpierw pomieszać co nieco w opcjach. I tu spotkał mnie kolejny zawód, bo nie można nawet zmienić rozdzielczości. Graczowi pozostawiono bardzo mały wpływ na oprawę audiowizualną. Nie dość, że engine działa w jednej tylko rozdzielczości, to w dodatku nie obsługuje akceleratorów. Muszę jednak uspokoić wszystkich, którzy nie posiadają "przyspieszacza" (czy są



jeszcze tacy?) i wiązać jakieś nadzieje ze Steel Beasts. Gra wygląda bowiem średnio i tak też działa, oferując grafikę nieco tylko lepszą w stosunku do zakurzonego M1 Tank Platoon II. Mój Celeron 400 dławiał się praktycznie w każdym gorętszym momencie, skutecznie uniemożliwiając walkę. Jest to tym bardziej wkurzające, że przecież mam w tej całej szarej puszcze Rivę TNT2, która z pewnością zaszalałaby, gdyby tylko Steel Beasts ją o to poprosił. Modele pojazdów wyglądają na kiepsko wykonane, dopóki nie podjedzie się naprawdę blisko. Z większej odległości nie sposób odróżnić transportera opancerzonego od kępy krzaków - oba obiekty są równie kaszaniaste (z tym że pojazd im jest bliżej, tym wygląda ładniej, czego nie można powiedzieć o krzakach).

Choć prąśnie, pojazdy poruszają się z gracją, której pozazdrościłaby im niejedna primabalerina. Efekt końcowy jest naturalny i nie budzi zastrzeżeń. Podobnie ma się sprawa z odwzorowaniem trafień. Po otrzymaniu takowego pojazd porusza się jeszcze przez chwilę siłą inercji. Wyraźnie zaakcentowano pracę zawieszenia, które częściowo pochłania energię powstałą przy uderzeniu pocisku w korpus. Co ciekawe, w przeciwieństwie do M1 TP II, gdzie wraże czołgi rozpadają się tak samo, Steel Beasts rozróżnia trafienia w silnik, układ jezdny oraz wieżę (tą ostatnią można w efektywny sposób odstrzelić, aby poszybowała kilka metrów do góry).

Co miłe, kierowcy czołgów należą zapewne do partii zielonych albo jakiegos innego Greenpeace. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, iż nasz sześćdziesięciotonowy kolos nie jest w stanie staranować brzoźki? Zamiast tego zręcznie ją omija w sposób, który postronnemu obserwatorowi może się wydać co najmniej tajemniczy (zagina czasoprzestrzeń czy co?). Przy takim podejściu do flory wyczyny Grigorija z "Czterech pancernych...", polegające na wbijaniu w drzewo gwoźdź, jawią się jako czysty sadyzm (całe szczęście, że zaraz potem Gustlik gwoźdź wyciągnął...). Aż strach pomyśleć o tych milionach żdźbeł trawy miażdżonych przez stalowe gąsienice ;).

Głównymi bohaterami opisywanej tu gry są czołgi Abrams i Leopard A2. O ile tego pierwszego mogliśmy dotychczas poznać przy niejednej okazji, o tyle - jak daleko sięgam pamięcią - Leopard nie doczekał się jeszcze żadnego porządnego symulatora. W Internecie krąży opowieści beta-testerów, będących autentycznymi pancerniakami, którzy nie mogą się nazachwycać wiernością odwzorowania obu pojazdów. Zweryfikować tego nie mam jak, bo - jak na razie - ze trzy razy siedziałem w T-72, i tyle. Pozostaje mi zaufać opinii ekspertów. Oprócz wspomnianego duetu, w grze występują krocie innych pojazdów, a nawet piechota. Żołnierze doskonale maskują się, udając kupę pikseli (z przewagą zieleni...). Chropowate postacie ze starego dzieła Microprose wyglądają przy tych z SB, jakby je malowała ręka samego Tycjana. Mimo iż pod adresem wyglądu szwejków można by jeszcze wypowiedzieć wiele uszczypliwych słów, to trzeba przyznać, iż Rosjanie dzierżą w dłoni kaskazki, a Niemcy G3 - i można to stwierdzić już na pierwszy rzut oka. Niestety, rozum jest u naszych dzielnych wojaków elementem deficytowym. Widać, że chłopcy bardzo się starają, ostrożnie poruszając się w lesie, czy też odruchowo i majestatycznie zalegając pod ostrzałem. Tylko że ten ostatni motyw potrafią odegrać na środku drogi, zupełnie jakby nie oglądali "Forresta Gump'a".

Albo inny malowniczy obrazek. Piechota zamaskowała się na skraju lasu, ale żeby przeciwnik przypadkiem jej nie przeoczyć, chłopaki wystawili na otwartej przestrzeni transporter. Na skutki takiej polityki nie trzeba było długo czekać i wkrótce cudem ocalałe niedobitki musiały się wycofywać piechotą (piechota wycofująca się piechotą - ależ mi się napisało).

Ponadto w grze występują jeszcze przeprowadzające wsparcie maszyny latające. Tak przynajmniej wyczytałem w instrukcji, jednakże nie uświadczymy ani jednej w trakcie gry. Może miałem pecha? Szkoda.

Przyroda w SB zachowała się w stanie niemal dziewiczym - nie uświadczymy tu żadnych linii wysokiego napięcia czy innych znaków świadczących o działalności człowieka. Wyjątek stanowią drogi (jakością przypominające co najwyżej nasze powiatowe) oraz nieliczne osady. Budowniczowie wiosek najwyraźniej wzorowali się na Nowym Jorku (wszystkie ulice i domy umieszczone względem siebie pod kątem prostym) i Biskupinie czy np. Ursynowie (wszystkie chaty identyczne). Choć to iście nowatorskie połączenie, z pewnością zachwyciłoby pianistów przestrzeni reprezentujących styl realnego socjalizmu, to gracze poczną się raczej zniesmaczać.

Nie oznacza to, że cała grafika jest do kitu. Teren jest bardzo realistycznie pofalowany, a lasy i zagajniki składają się z pojedynczych drzew (nie zdarzają się znane z M1 TP II "bloki" leśne, których nie można było w żaden sposób sforsować). Całość sprawia wrażenie autentyczności i po wygładzeniu tekstur zasługiwałaby na najwyższe noty. A tak jest to po prostu mocny punkt programu. Najmocniejszy zaś to, moim zdaniem, edytor umożliwiający w prosty sposób tworzenie tego plastycznego terenu. Obsługa wspo-



mnianego narzędzia nie sprawiła problemu nawet takiemu graficznemu beztalenciu jak ja, a rezultat końcowy z pewnością rzuciłby na kolana każdego pejzażystę.

Oprawa dźwiękowa próbuje naprawić niekorzystne wrażenie, jakie pozostawiła grafika. Odgłosy kanonady są przekonujące, w zagajnikach słychać śpiew ptactwa, a dźwięk uruchamianej turbiny Abramsa przyprawia o dreszcze.

Także pod względem merytorycznym Steel Beasts stoi na wysokim poziomie. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że za wysokim - dla przeciętnego gracza. Pstra od różnokolorowych strzałek i symboli mapa taktyczna może przerazić nawet wyznawców Harpoona. Sterowanie jest przy tym dość siermiężne (w porównaniu do M1 TP II). Dlatego Steel Beasts adresowane jest raczej dla zapalonych, hardcorowych strategów. Tak, tak, strategów! Choć wydawałoby się, iż mamy do czynienia z symulatorem, to w pogoni za realizmem autorzy sięgnęli po niecodzienne rozwiązania. Kiedy na ten przykład dowodzimy całym batalionem (a nie tylko plutonem), to nie możemy bezpośrednio przejąć kontroli nad jednym z czołgów (bo nie leży to w obowiązkach dowódcy batalionu). Innym ciekawym pomysłem jest ustalanie skuteczności ognia oddziałów sprzymierzonych na podstawie celności gracza. Tak więc, jeśli tafia co piąty nasz pocisk, to podobne rezultaty wykazują i inne załogi. Radzę więc dobrze potrenować przed wkróceniem do akcji. Posunięcie takie wymusza większe zaangażowanie gracza. W tej grze naprawdę nie

można się obijać w oczekiwaniu, aż reszta czołgów odwali za nas czarną robotę. Bardzo pożytecznym szczegółem jest licznik pokazujący, ile czasu pozostało do zamówionego ostrzału artyleryjskiego. Znacznie ułatwia to synchronizację działań.

Steel Beasts w ogóle nie zawiera kampanii. Na pociechę zaserwowano nam edytor scenariuszy. To trochę tak, jakbyśmy zamówili w restauracji kolację, a kucharz przyniósłby nam składniki i kazał samemu sobie ją ugotować. Jest jeszcze i tryb dla wielu graczy, ale przyznam, że szkoda na niego impulsów...

Na koniec nie sposób nie wspomnieć o ogromnej liczbie buraków i niedociągnięć. Nie wiem czemu, ale notorycznie psu mi się w Abramsie laser, bez którego prowadzenie skuteczne-

go ognia jest bardzo trudne. Rozumiem, że wszystko ulega zużyciu przy eksploatacji, ale żeby zawodził już przy dziesiątym strzale? Toż to lekka przesada. Oprócz tego znajdziemy tu takie "kwiatki" jak pojawiający się napis "Loader disabled". (Ciekawe, co oznacza? Może ktoś mu wyjął wtyczkę z kontaktu?) Ponadto jedną z misji można ukończyć, zanim się

ona na dobre rozpocznie. Mamy w niej za zadanie zniszczenie przeciwnika broniącego się w wiosce. Odpalamy misję, po czym, zanim zdążymy kliknąć myszą, na wiechę spada potężna nawała artyleryjska i pojawia się napis informujący o znakomitym wykonaniu misji (jakby to było takie proste, już dawno zostałbym pancernikiem).

Ponadkilkusetstronicowa instrukcja wzbudza respekt i wskazuje, iż w przypadku Steel Beasts mamy do czynienia z naprawdę skomplikowaną symulacją. Co z tego, skoro radość z gry gubi się gdzieś między kiepską grafiką a siermiężnym sterowaniem. Ja tam już wolę pograć w zabytkowego Yankee Team (jeżeli znajdzie jeszcze gdzieś starego 386). Grywalność tego antyku bije dzieło eSim Games na głowę. W tej grze nawet kwadratowy pędzel w edytorze terenu zostawia na mapie okrągły ślad (a jakże!) i odwrotnie. Całość wygląda na, jak by to dyplomatycznie napisać, produkcję wybitnie niskobudżetową. Duży plus za odwagę tym, którzy zdecydowali się coś takiego w dzisiejszych czasach wydać.

PS1 Od jakiegoś roku leży w redakcji mój tekst na temat M1 Tank Platoon II z Microprose (do Świnki). Wróble ćwierkają, że mniej więcej w okolicach tego numeru recenzja ta powinna trafić do druku. Odsyłam tam wszystkich, którzy po zetknięciu ze Steel Beasts czują niedosyt. [Od redakcji - a słowo stało się ciałem...]

PS2 Wiem, wiem, ludzie z West Point zakupili sporo egzemplarzy Steel Beasts do... szkolenia czołgistów. No cóż, może po prostu chcieli sobie pograć na koszt podatnika albo administracja nie dała im funduszy na nic lepszego?

Ponadkilkusetstronicowa instrukcja wzbudza respekt i wskazuje, iż w przypadku Steel Beasts mamy do czynienia z naprawdę skomplikowaną symulacją. Co z tego, skoro radość z gry gubi się gdzieś między kiepską grafiką a siermiężnym sterowaniem. Ponadto gra adresowana jest raczej dla zapalonych, hardcorowych... strategów. Tak, tak, strategów! Choć wydawałoby się, iż mamy do czynienia z symulatorem czołgu!



Ocena:

4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Shrapnel Games / eSim games
Dystrybutor:
Shrapnel Games / eSim games
Internet:
http://www.steelbeasts.com
Wymagania:
P 266 MHz, 32 MB RAM, Win 95
karta graf. z 2 MB pamięcią
Akcelerator:
niepotrzebny

Plusy:
• dźwięk
• edytor terenu
• dwa czołgi do wyciągnięcia
• wysoki, choć nierówny realizm

Minusy:
• nieobsługa akceleratora
• kłopotliwa grafika
• wiele niedociągnięć
• brak kampanii
• małe możliwości konfiguracji

Demo na CD 07/2001

Project IGI



Czasami gry potrafią płać człowiekowi bardzo dziwne niespodzianki - na przestrzeni ostatniego miesiąca zostałem zaskoczony aż dwukrotnie. Za pierwszym razem jak najbardziej pozytywnie, ale za drugim już nieco mniej. A na dodatek to wszystko w obrębie jednego li tylko gatunku: ambitnych shooterów FPP. Za całe to zamieszanie odpowiadają zaś Delta Force: Land Warrior i Project IGI, przy czym uczciwie przyznam, że o ile z początku Delta Force było mi zupełnie obojętne (a okazało się świetne!), to z Projektem IGI wiązałem bardzo, ale to bardzo duże nadzieje. Niestety, jak się okazało, zbyt wielkie...

Altor

Tę grę, w kształcie bliskim wersji finalnej, można było zobaczyć na tegorocznym E3'98. Wyglądała świetnie! Pierwsze, co przychodziło wtedy do głowy (przynajmniej mojej), to maksymalnie podkręcony Metal Gear Solid. Wielki i realistycznie wyglądający teren akcji. Równie wielki nacisk położony na skrytość działania, a to wszystko obserwowane oczywiście z oczu naszego wojaka. Wydało się, że lepiej już być nie może, zabawa z komputerami systemów bezpieczeństwa, niszczenie kamer czy obsadzenie z Dragunowem jakiegoś górującego nad

wanie planu, ale po dłuższym obcowaniu z tym tytułem muszę ze smutkiem stwierdzić, że do wyidealizowanego ideału jest mi niestety daleko. A wszystko za sprawą paru błędnych założeń twórców, przez które tak zapowiadający się tytuł skończył swój żywot na moim osobistym składowisku "niespełnionych nadziei".

Ami demo, ani nawet pierwsza misja takiego stanu rzeczy jeszcze nie zapowiadały. Na pierwszy rzut oka wszystko było w jak najlepszym porządku, a tytuł wręcz kipiał dobrymi pomysłami. Ot, takie chodby, banalne



wchodzenie po drabinie, przy którym następuje przejście do widoku z TPP. Niby nic wielkiego (co by nie powiedzieć, że niezbyt to naturalne i u co poniektórych może wręcz wywołać sprzeciw), ale w praktyce okazało się ponysiem całkiem niezłym. Ba, moim skromnym zdaniem, nie dość, że wcale nie przeszkadza, to jeszcze taka obserwacja z zewnątrz wręcz poprawia nastrój! Zdaje sobie sprawę z tego, że może to być wynikiem mego spacenienia Metal Gear Solidem, ale i tak uważam, że zjazd na linie, wlatywanie się do komputera czy chodzenie po linie wygląda z trzeciej osoby dużo lepiej - choćby z tego powodu, że widzimy swoje odświeżone plecy, zza których, teoretycznie w każdej chwili, może paść cios.

Mile było również i to, że nie ma najmniejszych problemów z podnoszeniem broni z trupów. Jest to zresztą właściwie (o ile tylko nie chcemy być nadmiernymi pacyfistami) wręcz niezbędne, bo na pierwszą misję zabiera się jedynie MP5 z tłumikiem, Glocka i noż. Niby wystarczy (zwłaszcza że MP5 ma coś w rodzaju zooma - broń pozwoli sobie zbiorczo omówić w dalszej części artykułu), ale amunicji mamy zazwyczaj bardzo mało. Poza tym czuję jakiś dziwny sentyment do kałaszy, a te można zdobyć jedynie przez odprawienie wrogów na lepszy świat. Zresztą na pierwszej misji jedynie w ten właśnie sposób można wejść w posiadanie Dragunowa, a ten, w połączeniu z górującym nad bazą wieżą, pozwala czuć się "zawsze sucho, zawsze czysto, zawsze pewnie", że o uskrzydleniu nawet nie wspomnę. Ale nie ma różnicy bez kółców - nie dane mi było znaleźć np. opcji zmiany nastawień celownika optycznego, bez czego w Delta Force nie da się żyć. Ale co, takie małe niedopatrzenie nie wpływa przecież na grywalność - no, chyba że ktoś jest absolutnym maniakem realizmu, ale ta gra takiego wrażenia nie sprawia. Przynajmniej przy pierwszym do podejściu, ale przecież nim właśnie się zajmujemy.

Poważniejszy zgrzyt pojawia się dopiero przy końcu misji, kiedy to nasz bohater opuszcza bazę w ciężarówce. Coż, skoro na prawo i lewo trąbi

o wielkim terenie akcji (i fakt - wielki to ci on rzeczywiście jest!), to czemu u licha, zamiast dać graczo- możliwość samodzielnego kierowania ciężarówką, przeprosi nie go automatycznie do kolejnej misji? To po kiego byba jest ten kaliber, skoro robi on jedynie za tło? Równie dobrze można by przecież wstawić w to miejsce



z wielkiej rozdzielczości teksturę - efekt byłby przecież taki sam! Ale to i tak najmniejszy pikus. Samo- podem tym bowiem docieramy do ważnej baterii szczegółowości (nie ważne, że drogi tamże nie ma, a z przebiegiem takich wariacji nasz zdobywczy pozostanie bardzo duże problemy) i... i łapiemy niemal w samym środku akcji. Hm, ciekawe w jakim razie, jak się do tej bazy dostaliśmy? Że nie zastrzelili nas wcześniej... Ale to tam, to w końcu nie symulator, więc czepiać się za bardzo nie ma czego. Wystarczy wyłapać zdobytego wcześniej kałasza... I tu dostajemy przysłówkową pałkę przez łeb, bo znowu na stanie mamy jeno Glocka, noż i MP5! Zdobyte wcześniej bronie po prostu... znikają!!! A to jest już duże przegięcie, w bezsensowny sposób utrudniające przejście kolejnych misji - bo nie dość, że broń na misję mamy przyznaną odgórnie, to jeszcze nie możemy niczego zaoszczędzić we własnym zakresie! I gdzie tu realizm? No ale zapomnieliśmy, że to przecież nie realistyczny symulator...

Ha, ale w takim razie, skoro oni grają nieczy- to, to i ja postanowiłem, że od tej pory podejść do tej gry jak do zwyczajnej strzelan- ki. A jak strzelanka, to i zaczynamy misję od save'a! I tu drugie wielkie rozczarowanie - czegoś takiego jak SAVE w tej grze... nie ma!!! I jak się okazuje, wcale nie jest to jakiś przeoczenie, a w pełni zamierzona decyzja - bo Project IGI ma być maksymal- nie realistyczny, a w świecie rzeczywistym żadnego "zgrzywania gry" przecież nie ma. Coż, skoro takie są odgórne wytyczne sa- mych autorów (a przynajmniej tak się sami na swych oficjalnych stronach chwala), to od misji drugiej postanowiłem podejść do tej gry, jak do symulatora. I wcale nie wyszło jej to na zdrowie...

Ale po kolei, zaczynając od obiecanych wcześniej broni. Wspominałem już, że na misję (przynajmniej te początkowe, bo później zdarza się i Dragunow i M4) wyruszamy zazwyczaj z Glockiem, MP5 i z nożem. I jest fajnie, gdyby nie parę przegięć. Otóż nasz MP5 wyposażony jest w mniej więcej dwukrotny zoom, przez co oczywiście również przydatną, co- superrealistyczną. Bo dzięki niemu w walce na praktycznie dowolne dy- stanse nasz MP5 bije kałasza na łeb, na szyję! A przecież zasięg celnego ognia z MP5 wynosi coś koło 80 metrów, a kałasza co najmniej cztery razy więcej! Ale nic to, że dzięki zoomowi z MP5 równać się może dopiero Dragunow. Jeszcze śmieszniej jest, gdy weźmie- my pod uwagę różnice w zachowa- niu się tych broni w rękach naszego

Uzbrojenie:

N62

Na bliską odległość cichy i śmiertelny.

Glock 17

Broń osobista agenta: całkiem celna, ale niezbyt skuteczna.
Producent: Glock GmbH
Kaliber: 9x19 mm
Pojemność magazynka: 10 lub 17 nabo-
Zasięg efektywny: 90 m
Szybkość wylotowa pocisku: 350 m/s
Masa pustej broni: 350 g
Szybkostrzelność teoretyczna: 170 pocisków na minutę

Uzi

Pistolet maszynowy na wyposażeniu wojska - sprawdza się w zamknię-
tych pomieszczeniach.
Producent: IMI (Israel Military Industries)
Kaliber: 9x19 mm
Pojemność magazynka: 25 lub 32 nabo-
Zasięg efektywny: 45 m
Szybkość wylotowa pocisku: 400 m/s
Masa pustej broni: 3,70 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

MP5 SD3

Broń broni wstrząsająca, wyposażona w bardzo przydatną funkcję
zoom i tłumik.
Producent: Heckler & Koch GmbH
Kaliber: 9x19 mm
Pojemność magazynka: 15 lub 30 nabo-
Zasięg efektywny: 80 m
Szybkość wylotowa pocisku: 265 m/s
Masa pustej broni: 4,35 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

AK47

Po prostu kałasza. Ma go zdecydowanie większość wojowników, ale
nie sprawdza się na otwartym terenie, ale ma duży odrost krzywej
szkodzenia seriami praktycznie niemożliwym.
Producent: Rosja i większość państw byłego Układu Warszawskiego
Kaliber: 7,62 x 39 mm
Pojemność magazynka: 30 nabo-
Zasięg efektywny: 300 m
Szybkość wylotowa pocisku: 500 m/s
Masa pustej broni: 4,35 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

M16 A2

Amerykański odpowiednik kałaszy, z docieraniem od spodu bardzo
młodym granatnikiem.
Producent: Colt
Kaliber: 5,56 x 45mm NATO
Pojemność magazynka: 30 nabo-
Zasięg efektywny: 550 m
Szybkość wylotowa pocisku: 391 m/s
Masa pustej broni: 3,5 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 600 pocisków na minutę

SPAS 12

Shotgun - świetnie sprawdza się w zamkniętych pomieszczeniach, ale
jest niemal bezużyteczny na otwartym terenie.
Producent: Franchi
Kaliber: 12 mm
Pojemność magazynka: 8 + 1 jeden pocisk w lufie
Zasięg efektywny: 40 m
Szybkość wylotowa pocisku: 430 m/s
Masa pustej broni: 4,5 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 40 strzałów na minutę

Dragunow

Podstawowy karabin snajperski Układu Warszawskiego, wyposażony
w bardzo dobry celownik optyczny i sprężynę o bardzo dużej mocy kła-
jącej.
Producent: Rosja
Kaliber: 7,62 x 54 R
Pojemność magazynka: 10 nabo-
Zasięg efektywny: 800 m
Szybkość wylotowa pocisku: 828 m/s
Masa pustej broni: 4,31 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 30 strzałów na minutę
Celownik: PSO-1 z możliwością dostrajania noktowizora

FN Minimi (Belgium) / M249 (USA)

Producent: The Belgian Fabrique Nationale
Kaliber: 5,56 mm NATO
Pojemność magazynka: 30 nabo- lub pusty na 100 i 200 nabo-
Zasięg efektywny: 400 m
Szybkość wylotowa pocisku: 940 m/s
Masa broni: 6,5 kg z łożyskami, 10 kg z dodatkami 6 kg
Szybkostrzelność teoretyczna: 1000 strzałów na minutę

LAW 80

Wzrostowa raketa, która ma jedną nadzwyczajną w przypadku sam na sam
z czołgiem.
Producent: Talley Industries
Kaliber: 66 mm
Pojemność magazynka: 1 raketa
Zasięg maksymalny: 1000 m
Zasięg minimalny (poniżej pocisk się nie uzbroi): 70 m
Optymalny zasięg przy atakowaniu celów nieruchomych: 200 m
Optymalny zasięg przy atakowaniu celów w ruchu: 165 m



komandosi i jego wrogów. W takich sytuacjach pomocne i-
gry kałas stały się dla nas
kolejnym bankiem. De-
stabilizacja, że wojownicy kałas
kałas, mam, praktycznie z go-
przebiega! Zachowujący
wprowadzić jakieś takie szanse, o ile
tylko nie strzelamy seriami (bo celny
jest i tak pierwszy, góra drugi strzał), ale
przy braku ustawień rodzaju prowadzonego
ognia (wszystkie automaty mają włączone na stałe full-
auto...), strzelanie pojedynczymi pociskami jest właści-
wie niemożliwe. To jednak dałoby się jeszcze przebo-
leć, gdyby nie fakt, że wrogowie seriami (fakt, krótkimi,
ale jak...), a naszego hero i tak że 3 razy z-
ufugi! Walał niemal bez najmniejszych problemów!
Ok., może... może, że przechodzą w kałasologii
gruntowne przeszkolenie, że są najlepszymi z najlep-
szych i w ogóle... zwłaszcza w ogóle, bo z opanowaniem
rzucającego się jak szalony derwisz kałasza nie mają
problemu i zważyli wojacy, a nie tylko wraza elita... ale
do jasnej chasmy, wcielamy się przecież w rolę ko-man-
do-sa! Po służbie w SAS! To czego oni go tam uczyli, jeśli
nie strzelania?!



Nie powiem - trochę mi już ulżyło. Ale tylko trochę, bo bardzo
nie lubię, jak ktoś próbuje wciskać ciemnotę, mówiąc, że białe
jest czarne. A tak właśnie mają się sprawy z realizmem w
uzbrojeniu w Projekcie IGI. Na dobrą sprawę realizm tego tutaj
brak, bo potraktowany został w sposób co najmniej luzny. I jak
się to ma do braku "psującego realizm" zapisywania stanu gry? Jak
dla mnie - nijak... Zresztą na forum dyskusyjnym twórców
pojawiało się też i inne wyjaśnienie braku save'a. Jak się bowiem
okazało, jego wprowadzenie nie było w ogóle na początku plano-
wane. W zamyśle za to poziom miał być wystarczająco mały, by
ich powtórne przejście nikogo do szewskiej pasji nie doprowadza-
ło (ciekawe w takim jednak razie, po co się twórcy chwaliли dużymi
mapami??). Etapy z czasem się jednak zwiększały, ale, jak przy-
znał główny programista, wprowadzenie save'a trwałoby za długo,
by zdążyć z wypuszczeniem gry przed świętami... Coż, najlepiej
podsumował to jeden z rozmówców tej listy - "nie wkładacie w

Ambitny shooter FPP.
Ale dla miłośników maksymalnego
realizmu za wiele tu uproszczeń,
a zwolennikom akcji lekkiej
i przyjemnej - przy braku
save'owania - za mało tu nie będzie.
Szkoda, mogło być pięknie.

okolicą wzniesienia... Ech, miało być tak
dobrze! Coż z tego, że wzięte niemal od
niechęci (bo Project IGI był dopiero w
drodce) Delta Force oferowało niemal do-
kładnie to samo, skoro o skrytości działania
nie było w nim mowy? Owszem, jest to gra
świetna (zapraszam do recenzji z poprzednie-
go numeru), ale maskowanie jest tam
sprawą marginalną, a to dla zagorzałego
fana Solid Snake'a jest jednak dość istot-
nym "niedopatrzeniem". Na szczęście któ-
regos pięknego dnia IGI w końcu do re-
dakcji dotarło i...

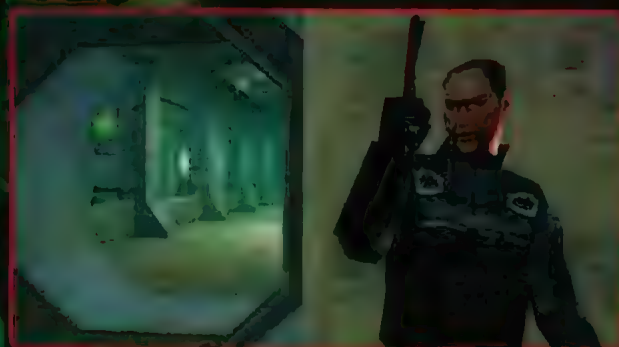
...i okazało się, że to jednak niezupełnie to,
co tygrysy lubią najbardziej. Owszem, nadal
mamy tu do czynienia z wielkimi masami,
nadal bardzo istotny jest kamuflaż i opraco-

swoją pracę ani odrobiny serca". Jedyne, co w tym momencie pozostaje, to wiara, że save zostanie dodany w patchu, ale to wszystkim proponowałbym sprawdzić przed ewentualnym zakupem tej gry, bo inaczej może się okazać, że jedyną szansą na jakąś zabawę będzie granie z włączonym trenerem.

A to akurat wyjściem najlepszym nie jest, bo poza oczywistymi uproszczeniami, rzucającymi się bardzo szerokim cieniem na twierdzenia o "realizmie", parę całkiem realistycznych rzeczy się jednak w IGI znajdzie. Na przykład nazwy broni. Dobra, odstawiam już sarkazm na bok, a tu naprawdę parę całkiem niezłych pomysłów się znajdzie.

Np. zwiad satelitalny. Podpięto go pod przenośny komputer, za pomocą którego nasz agent może oglądać mapę okolicy (świetnie sprawdza się w tej roli i hitechowa lornetka z regulowanym zoomem i identyfikacją wrogów). W ten spo-

nie ciemnoty...), to bez bicia przyznaję, że bardzo fajnie rozwiązano w Projekcie IGI sprawę rykoszetów i w ogóle podisków oraz ich oddziaływania na otoczenie (a przynajmniej jego część, bo o niezniszczalnych konsolach sterowniczych pozwolić sobie nie rozpisywać). Takie np. drewniane baraki czy drzwi stanowią praktycznie zeroową ochronę przed nieprzyjacielskim ogniem, przy strzelaniu w beton czy stal mamy do czynienia nie tylko z sygiącymi się odłamkami, ale i z rykoszetami. I to bardzo fajnie wyglądającymi! Także i okna nie niszczą się całkowicie od pierwszego strzału, dzięki czemu można później podziwiać szyby z kilkoma gustownymi dziurkami po kulach (bo kul rzecz jasna nie powstrzymują).



sób można też przeglądać cele misji, dzięki "dojściu" do satelitów używanie mapy nabiera zupełnie nowego wymiaru. Widać na niej na przykład trasy patroli wroga, co umożliwia dokładne zaplanowanie wejścia do bazy. I byłoby to naprawdę super, gdyby nie to, że, w przeciwieństwie do Rambo Sixa, dysponujemy tu tylko jednym żołnierzem, a w dodatku nie da się planu jakos utrwalic (np. w postaci punktów nawigacyjnych). No i oczywiście trzeba się jeszcze później samemu zająć jego wykonaniem, a to, przy niezbyt szczęśliwych założeniach gry, nie jest ani za proste, ani za wciągające. Od trzeciej misji zaczynają się bowiem schody w postaci dużych (a w każdym razie czasochłonnych) terenów akcji - a w przypadku porażki trzeba taką misję przechodzić oczywiście od nowa.

Do zaliczania gry zaliczyć można by jeszcze niezgorszy silesig baz. Aczkolwiek z superrealizmem ma to również niewiele wspólnego, bo co z tego, że zjeżdżamy do pomieszczeń mieszczących generatory, skoro nie można im nic zrobić? A przecież ich wyłączenie z akcji byłoby całkiem niezłym sposobem na wprowadzenie zamieszania!

Jako zaletę można by również przyjąć konieczność walki z wrażnymi pojazdami. A raczej można by było, gdyby nie fakt, że poza takimi, w pełni "żywymi", które potrafią się odgryzać, spotyka się również i pojazdy niezwykle groźne (przynajmniej wg informacji zawartych w materiałach z odprawy), które po prostu sobie stoją. I żeby nie było niedomówień - ich załogi także chcą do walki nie przejawiają, dzięki czemu można bez problemu wysadzić całe to latajstwo w powietrze za pomocą C4.

Żeby jednak nie było, że wszystkiego się tu czepiam i we wszystkim znajduję jakieś dziury (ha, całkiem miłe zajęcie, zwłaszcza jako odpłacanie za wejścia-

Wszytkie te zalety (i oczywiście wady) błędnie jednak przy jednej, dla żywotności gry najważniejszej. Otóż nie można w nią pograć przez sieć! W żadnym sposobie! Nie dostajemy również żadnego edytora misji, a to oznacza jej bardzo szybką śmierć. Zresztą może to i dobrze, bo w obecnej formie ciężko mi jakoś tę grę polecić.

Owszem, graficznie jest całkiem niezła (choć, jak na swoje wymagania, wcale super nie jest), odgłosy także dobrano całkiem realistycznie, wiele tu broni, dużych map i sensownych baz, ale... No właśnie, dla miłośników maksymalnego realizmu za wiele tu uproszczeń, a dla zwolenników akcji lekkiej i przyjemnej - co przy braku save'owania nastroj lekkości i przyjemności jest raczej nie do osiągnięcia. Stąd też i końcówka (nie będę ukrywał - jak na ten tytuł - bardzo niska!) ocena. Twórcy sami są jednak sobie winni. Gdyby był save, te dwa oczka wyżej bym bez wahania dał, ale w obecnej formie ciężko mi wymslić, komu ta gra mogłaby się spodobać. Większość znajomych doszła w niej bowiem jedyne do misji trzeciej i dała sobie spokój, a ciężko mi polecić jako coś dobrego grę, którą ma się chęć odstawić na półkę już po paru godzinach grania.

Ocena:
6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:

Eidos Interactive

Dystrybutor:

IM Group, tel. (022) 6422766

Internet:

www.project-i-g.com

Wymagania:

PII/500, 64 MB RAM

Akcelerator:

niezbędny, zgodny z Direct3D

Plusy:

- całkiem sporo broni
- duże mapy
- trzeba myśleć
- dostęp do zwiadu satelitarnego
- nakładanie systemów
- bezkierunkowa
- dość różnorodnie urozóżone
- rykoszety od muru i części
- analitycznych
- drewno nie chłonię przed pociskami

Minusy:

- brak opcji save'ów
- broń nie przechodzi na kolejne misje
- duże mapy
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia
- niemożność przegięcia

Demo na CD 03/2001

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

3 w 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwszą to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględny ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIS!

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

Wydawnictwo polskie

Wydawnictwo dysygnacja w Polsce

CD PROJEKT

www.cdprojekt.com

HASBRO

Interactive

MICRO PROSE

79⁹⁰
ZŁOTYCH

PL
POLSKA WERSJA GRY



MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Nie ma jednak jak Ten-Od-Ktorego-Wszystko-Się-Zaczęło - BattleTech! Lata doświadczeń FASA i znane graczom uniwersum dawały zwyczajowo produkty znacznie wybijające się ponad przeciętność. Już pierwsze z nich, te odpalane na XT-ach, potrafiły zdobyć serca graczy. Patrz: dodatek do dwójki, zaś Mercenaries w dalszym ciągu ma swych aktywnych zwolenników! Później wprowadził nas do świata MechWarrior 3, który, zdaniem wielu, sprowadził się do wartości reprezentowanych przez poprzednie, zawodząc pod względem tak treści, jak i formy, jednak twierdzeniom takim przeczy fakt, że MW3 był jednym z bestsellerów roku 1999. Jeśli już o sprzedaży mowa: ogólnie sprzedano ponad 7 milionów kopii wszystkich tytułów

Jeśli nigdy nie grałeś w żadnego z MechWarriorów - spróbuj teraz, to okazja najlepsza z możliwych.



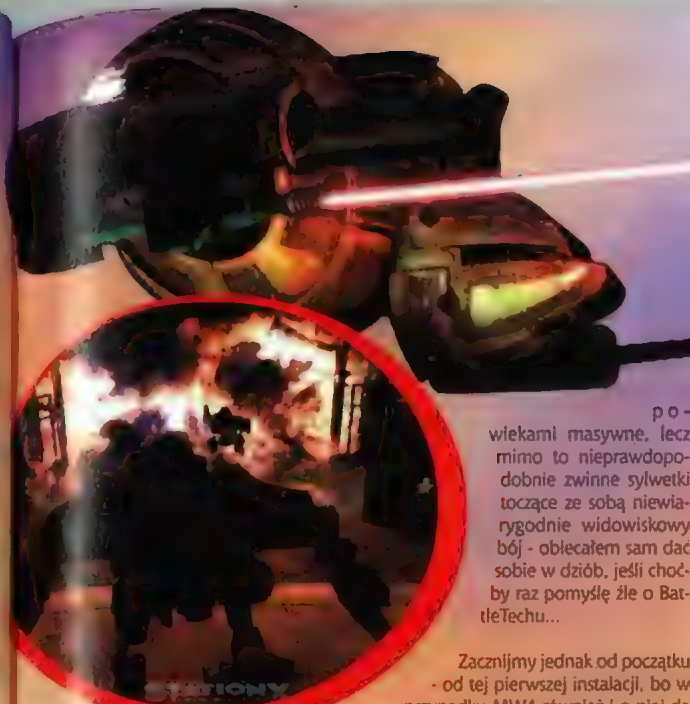
tej serii. Liczbę ludzi, którzy mieli z nimi kontakt (czyli w nie graли), oblicza się zaś na ponad 20 000 000! Dwadzieścia milionów! Uznaniem dla serii widać też poniekąd w liczbie poświęconej jej stron fanów: aktualnie ponad 5 tysięcy! Co więcej: zarejestrowanych mecharojowników stanowiących BattleTech

chowe bractwo online'owe jest obecnie ok. 90 tysięcy! Doprawdy nie wiem, co sprawia, że jest nas, zafascynowanych Światem Zmierzchu aż tylu. Nie ukrywam jednak, że na pewno to nieuchwytnie coś, co sprawia, że kolejne MechWarriory natychmiast dotarczają do mojej prywatnej listy nieśmiertelnych.

MechWarrior 4: Vengeance wydawał się jednak początkowo... Inny. Płyta z grą (jedną z dwóch) zawirowała w napędzie. Byłem absolutnie pewny, że nie opuści go przez przynajmniej tydzień! Tymczasem już w dwie godziny później spoczywał on, pieczołowicie zapakowany, pod stołem wydruków zdobiących moje stanowisko pracy. Ja zaś zabierałem się za zarzucone w momencie jego przybycia zajęcia. Przyznaję bowiem - odbiłem się od niego

bardzo boleśnie. Nie był bowiem tym, czym spodziewałem się go zobaczyć, czyli kontynuacją w linii prostej MechWarriora 3. Był... no właśnie: inny. Właśnie dlatego zszedł na dalszy plan i leżał, stanowiąc niemy, lecz wymowny wyrzut sumienia przez dobrych kilkanaście dni. Dopiero gdy Naczelny począł krzywo spoglądać w moją stronę, wymieniając przy tym mimochodem listę nieprzyjemnych wypadków, które mogą przytrafić się wracającemu do domu recenzentowi, który nie wywiązuje się z obietnicy sporządzenia recenzji, krzywiąc się dałem mu jeszcze jedną szansę. Zabrałem go w pątek do domu, w sobotę ok. południa zainstalowałem... by paść na łóżko ok. trzeciej w nocy po zaliczeniu dokładnie połowy kampanii, po 15 godzinach gry bez przerwy. Zасыpiając i widząc pod

Gem.Ini



po-
wiekami masywne, lecz mimo to nieprawdopodobnie zwinne sylwetki toczące ze sobą niewiarogodnie widowiskowy bój - oblecałem sam dać sobie w dziób, jeśli choćby raz pomyslił się o BattleTechu...

Zacznijmy jednak od początku - od tej pierwszej instalacji, bo w przypadku MW4 również i o niej da się powiedzieć że dwa zdania. Już podczas instalacji raczeni jesteśmy obiecującym "nowym": instalator odmawia dalszej współpracy nie tylko, gdy odmówimy zgody na standardowy cyrograf w rodzaju: "Jeśli nasz program sformatuje ci niskopowolny dysk twardy, nie jest to wina ani nasza, ani jego, lecz błędnego użytkownika", każący kontaktować się z tym niezwykle, bo w praktyce nielubianym, tworem zwanym Pomocą Techniczną. Nie tylko wtedy, powtarzam, ale również wówczas, gdy nie zdecydujemy się na użytkowanie proponowanego DirectX 8.0! Niezbyt szczęśliwy, bo różne opinie o nich krążą, pozwolę na restart komputera i uruchomienie właściwego instalatora. I wtedy spotkała mnie pierwsza przyjemna niespodzianka: procesowi lokowania plików na dysku twardym (min. 500 MB...) towarzyszy muzyka, której brzmienie - co nieskąd, bo zwykle muzyka jest w moim przypadku pierwszym elementem stawianym na off - bardzo przypadło mi do gustu! Trudno stwierdzić, do jakiego gatunku należy: mocny bit złagodzony bowiem został ambientowymi fragmentami, partie solowe przesterowanej gitary zaś - partiami chóru! Zamyślam jej twórcy - Duane'a Deckera, nawiasem mówiąc uznanego kompozytora filmowego, autora muzyki do m.in. MechCommandera (zwykłego i Gold) i MechWarriora 3 (jak widać: wszystko w rodzinie...) było stworzenie ścieżki dźwiękowej godnej nie tylko gry, ale i filmu. I trzeba przyznać, udało mu się to: wykonana przez muzyków z Seattle Symphony Orchestra, kierowanych przez samego kompozytora, zmasterowana z studiach filmowych, złożyła się na 70-minutowy krążek, który dostępny jest... w zwykłych sklepach muzycznych! Tym samym jest to prawdopodobnie pierwsza ścieżka dźwiękowa stworzona na potrzeby gry, której słuchać będą melomani niezwiązani kompletnie z komputerami! Zresztą, dość już o niej: mnie w każdym bądź razie towarzyszyła przez cały czas grania.

Kolejnym krokiem przybliżającym mnie do gry było intro. Niestety, co przyznaję z żalem, nie wywarło ono na mnie takiego wrażenia, jak wprowadzenie do MW3. Prócz dwóch może momentów: wspaniałego ujęcia z wnętrza kokpitu na zbliżające się rakietę oraz ujmującego widoku w postaci alpha-strike'u w wykonaniu Vulture'a. Resztę pominię milczeniem. Ale cóż, filmy wątpliwej jakości towarzyszą nam w czasie całej gry, ilustrując i napędzając mocno naciąganą fabułę. Ta w skrócie przedstawia się tak: syn diuka Dresar' (bodać bym nigdy s'ę tak nie musiał nazywać... :/) dowiaduje się, że jego rodzinna planeta, Kentares IV, należąca do Domu Liao, została napadnięta zdradziecko przez poddanych Domu Steiner, wszystkich zaś stających czynny opór, w tym członków jego rodziny, wymordowano. Natychmiast postanawia wrócić do domu, by za pomocą wiernego Bushwackera przywrócić ład i sprawiedliwość. Słowem: motywem wiodącym fabuły jest tytułowa zemsta nastoletniego bohatera. Co mi się w niej nie podoba, czego mi w niej zabrakło? Motywu. Nie widzę bowiem sensu, by w warunkach pokoju, ba, sojuszu pomiędzy Liao i Steiner, mogło dojść do takich incydentów. Tym bardziej że nie wspomina się o wyjątkowych cechach Kentares IV. Jakkolwiek by jednak motyw agresji był - w grze jest ona faktem, co oznacza, że w trakcie 30 misji będziemy musieli rozmaitymi sposobami nadgryzać maszynę wojenną Steiner... (Nie tym razem, bracia ze Steiner, nie tym razem...)

Tak jak każdą pocztą należy zacząć od małego kroku, tak tę rozbudowaną na długość kampanię rozpocząć powinien trening. Sterowanie mechem nie powinno wprawdzie sprawiać problemu każdemu, kto miał już na głowie neurohelm (czytaj: grał wcześniej w którąś z wymienionych we wstępie gier) i dysponuje dobrym, wyposażonym w trzecią oskę i przepustnicę dżoją. Należy jednak

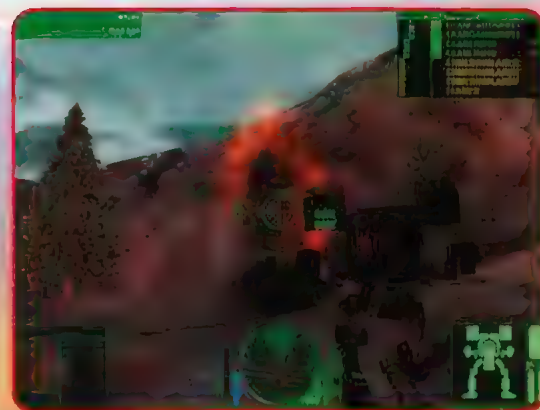
przyzwyczaić się do pewnych nowości, przede wszystkim innego modelu ruchu: nie czuje się już tego, że maszyny mają po 70 ton - przyspieszają w mgnieniu oka! Nie widać również ciężkości mecha przy obracaniu się, szczególnie gdy stalowy kołos robi to przy małych prędkościach i śmiesznie balansuje na jednej nodze... Wreszcie: zderzając się z czymś, co nie ma zamiaru się rozpaść, nie ma już znanego z poprzedniej części "odbicia się" od tego czegoś. Tu mech po prostu zatrzymuje się... Nie wierząc w to, co widzę, zainstalowałem MechWarriora 3 (a mówiłem, że będzie stał u mnie na półeczce?: niestety, nie udało mi się zdobyć nigdzie dodatku doń - Pirates' Moon...) i sprawdziłem, czy pamięć mnie nie myli. Otóż nie - tam rzeczywiście czuło się, że mech waży te parędziesiąt ton.

To nie był jednak koniec złych wieści: już w trakcie treningu stałem się świadkiem zdarzenia, które, zapewne, w zamiarach twórców miało wywołać uśmiech na twarzy gracza (nie zdradzę, w czym rzecz, nie chcę pozbawiać was radości zgrzytania zębami...). Pech doprawdy, że mnie skojarzyło się ono jednoznacznie z symbolem bezmyślności i humoru na siłę - z Jar-Jar Binksem z El... Nawiasem mówiąc, całe szczęście dla MW4, że pozostałe przerywniki robił ktoś inny, kto lepiej - moim zdaniem - pojmował pojęcie nastroju BT.

Wtedy jednak, nie wiedząc jeszcze o tym, musiałem nieledwie zmuszać się, by wystartować kampanię... i przeżyć kolejny szok: nie mam prawa wybrać bohatera! Jestem skazany na wspomnianego już syna diuka Dresar'a, blondyna o rzewnym spojreniu niebieskich ślepiów, przypominającego jako żywo liderów popularnych w niektórych kręgach boysbandów! A przecież utożsamianie się z tak wyglądającym bohaterem nie jest, dam głowę, w większości przypadków możliwe! Ostatnim gwoździem do trumny, w której złożone zostały zawieszane nadzieje, był brak odpraw tak wspa-

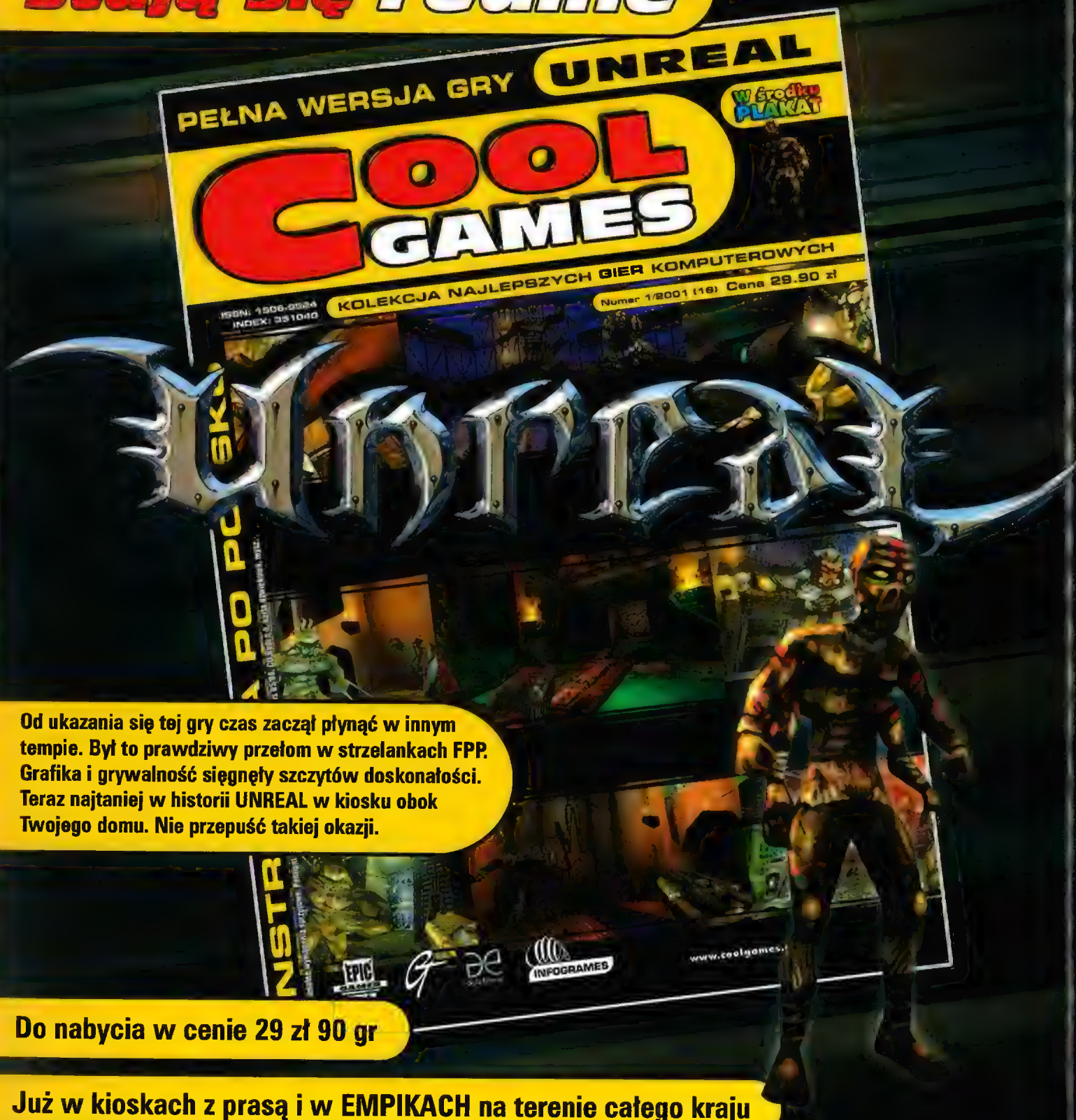
niale budujących klimat trójki. I nie oznacza to, że nie ma ich w ogóle, są - tyle że zrobione na engine'ie, a więc siłą rzeczy nie tak dopieszczone. Nie to jednak było najgorsze: ten układ prezentacji zadania - kilka ujęć celu opatrzonego mówionym komentarzem - wymaga nie

tylko co najmniej dostatecznej znajomości angielskiego, ale i wysokiego IQ! Jakkolwiek bowiem zwykle wiadomo, co robić, to nie zawsze wiadomo jak... Jeśli zaś dociec jeszcze do tego, że i graficznie briefing nie przypadł mi z początku do gustu - zrozumiała staje się moja doń niechęć.



Nierealne rzeczy

stają się realne



Od ukazania się tej gry czas zaczął płynąć w innym tempie. Był to prawdziwy przełom w strzelankach FPP. Grafika i grywalność sięgnęły szczytów doskonałości. Teraz najtaniej w historii UNREAL w kiosku obok Twojego domu. Nie przepuść takiej okazji.

Do nabycia w cenie 29 zł 90 gr

Już w kioskach z prasą i w EMPIKACH na terenie całego kraju

Zamów w redakcji z dostawą do domu

Jeszcze

w sprzedaży



Zestawy prezentowe:

8 gier lub 4 gry

po niewiarygodnie niskich cenach.

Rage of Mages II
-RTS z elementami RPG

Seven Kingdoms II
-druga część legendarnego RTS-a

Expendable
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena
-gra sportowa, ale co to za sport!

Shadow Company
-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble
-platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz
-wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights&Merchants
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640



Crafcie MechWarrior4 przedstawia się... No właśnie - jak? Już pierwsze screeny, tropione i cniwane w Sieci, pozwalały zauważyć tendencję odchodzenia od brudnych być może i jednolicie ciemnych, lecz dla mnie, właśnie dzięki temu tak battletechowo realnych kolorów otoczenia. Tu bowiem miejscami jest wręcz bajecznie kolorowo, co niezbyt zgadza się z moją własną, tworzoną przez dobre 8 lat wizją BattleTecha.

W tym momencie wiecie już, dlaczego MechWarrior 4: Vengeance wylądował w swoim pudełku, przywalony masą papierów: nie odpowiadał wizerunkowi, jaki wykształcił się pod wpływem trójki. Oczekiwałem MechWarriora 3 z poprawionymi niedoróbkami! Otrzymałem zupełnie nowy, znacząco różniący się produkt. To jednak, że jest nowy i inny, nie oznacza, iż jest gorszy. Przeciwnie, po odrzuceniu uprzedzeń naprawdę może się podobać. Pierwszym wyraźnym wskaźnikiem tego była (po wymienionej we wstępie muzy-



ce)... jednak grafika! Jej nie- zwykła wręcz wiarygodność, fakt, że daje niemal pełne złudzenie rzeczywistości istniejących gdzieś pół bitew, nie pozwalała przekreślić MW4 bez zastanowienia. W odróżnieniu bowiem od nieco pustej trójki tu aż tłoczno jest od obiektów: czy są to bazy, czy porastające pagórki drzewa (bitmapy zmieniające się niemal niezauważalnie w obiekty trójwymiarowe, w chwili gdy do nich podchodzimy), czy nawet małe kępki w odniesieniu do mechów figurki zwierząt i ludzi! Ogromnym plusem było również to, że cały ten teren, od najgłębszych dolin po najwyższe szczyty, można naznaczyć śladem swego stalowego bohatera - nie ma w praktyce miejsca (poza obrzeżem mapy), którego nie można by było odwiedzić! Jednego tylko zabrakło, tego, co wzbudzało mój zachwyt w MW3: chybione wiązki rakiet nie wyrwywały już fragmentów terenu. Ten, choć zdecydowanie bogatszy, nie jest już transformowalny... Drugim z czynników każących zastanowić się nad swą postawą była pogoda: po raz pierwszy bowiem przyszło mi walczyć w śniegach.

FASA - koniec drogi?

To, że MechWarrior jest komputerową adaptacją słynnej planszówki BattleTech, wie chyba każdy. Mo choć raz miał być z jedną, bądź z drugą do czynienia. Nie wszyscy jednak wiedzą (just to wiecie otrzymana dosłownie w ostatniej chwili przed wystaniem numeru do drukarni), że firma macierzysta BattleTech (i n.m. Crimson Skies), FASA Corporation przestaje istnieć! Podane powody są mocno niejasne: mówi się o kłopotach na rynku gier planszowych, który przegrywa wyraźnie z grami komputerowymi... Złudzeniu jej właścicieli tym tematem. Nieznacznym pocieszeniem może być fakt, że BattleTech nie zniknie wraz z FASA - prawa doń (i Shadowruna) sprzedane zostały Wizards LLC, firmie założonej przez jednego z właścicieli FASA - Jordana Weissmana, znanego z rzekomo rewelacyjnie sprzedającej się Mage Knight Rebellion. Co więcej, rozwiązanie uniknie komputerowy dramat FASA - Interactive, więc wciąż mamy prawo - i obowiązek! - czekać na rysujący się już wyraźnie na horyzoncie MechCommander 2! To też będzie hit!

Mimo to nie wiem, czy wyjdzie to BattleTechowi na dobre. Sytuacja zanadto karyz się z przypadkiem gamesworkshopowego Warhammer Fantasy Role-Play, który przekazany Hogshead Publishing z całym dobrodziejstwem inwentarza (czyli nieprawdopodobnie klimatycznym Starym Światem i całymi rzeszami wiernych fanów) dożywa gdzieś swych ostatnich dni.

w deszczu i mgle. Co ważne, warunki pogodowe i, ogólniej klimat, w jakim toczy się gra, wpływa znacznie na temperaturę rdzenia reaktora, czyli grzanie się mecha, grożące jego awaryjnym wyłączeniem! I tak, walcząc w śniegu, fire możemy trzymać wciśnięty niemal bez przerwy, potykając się na pustyni, jednak co moment słyszymy wygłaszany deptym kobiecym głosem komunikat o alarmowym stanie temperatury.

Nie sposób również nie docenić bogactwa i zróżnicowania misji. Ich liczba (30) i jakość zaspoko, głowę dają, najbardziej nawet wymagających mecha wojowników. Naturalnie, wciąż zdarzają się misje, w których w kolejnych punktach nawigacyjnych napotykamy kolejne mechy przeciwnika. To musi skończyć się wynikiem 0:9, przy łącznym tonażu powalonych przeciwników ok. 350 ton... Ale są także i takie, które przede wszystkim wymagają odrobiny zmysłu taktycznego, świadomości tego, że "nec Hercules...", oraz szczęścia. Weźmy misję, w której nasz błękitnooki bohater i jego stalowa maszyna muszą odnaleźć zaginionych techników i eskortować ich konwoj do miejsca, w którym będzie już bezpieczny. Nie byłoby problemu, gdyby nie to, że jest on atakowany w zasadzie bez przerwy przez coraz to nowych przeciwników. Co oznacza, że nigdy nie wystarczy ci czasu, jeśli będziesz chciał wszystkich niszczyć - ty masz jedynie odwracać uwagę napastników od ich celu! Albo inny przykład: zadanie polegające na zniszczeniu dropshipa Domu Steiner, zanim zdąży wystartować. Nie byłoby o czym mówić, gdyby nie to, że jego obsługa startuje niedługo po tym, jak pojawisz się w okolicy, wrogie mechy zaś (w tym jeden z lepszych w grze: dziewięćdziesięciotonowy Mauler), wrogie Bulldogi i wieże laserowe robią wszystko, by nie dopuścić cię w jego pobliże. Sprawdziłem: próbowałem dwukrotnie dotrzeć do niego - dwukrotnie startował praktycznie nieuszkodzony.

Wreszcie, za trzecim razem wyłączyłem radar, dzięki czemu niezauważony dotarłem do celu. Dopiero wtedy, po wydaniu skrzydłowym rozkazu ataku na atakujących, udało się zadanie wykonać...

Wykonywanie zadań ujawnia szybko kolejne zalety MechWarriora 4. Przede wszystkim dokonano wielu poprawek mankamentów obecnych i irytujących w MW3.

Poprawiono algorytmy rządzące sztuczną inteligencją. Koniec już z ustawianiem się na granicy zasięgu najmocniejszego z laserów i powolnego, wyczekiwania tego ułamka sekundy, w którym poszukujący nas mech wychylił leń ponad przeszkodę. Tu walki toczą się zawsze w zwarciu (do momentu, gdy potrzebny przeciwnik zacznie uciekać). Więcej - biorący w niej udział wcale nie będą już stroną pasywną, zdarzać się będzie, że to ty zostaniesz wprowadzony wprost w pułapkę, gdy atakując pojedynczego przeciwnika, znajdziesz się przed lufami kolejnych, które dotąd

czyhały nieaktywne. Na szczęście nie tylko wrogowie mogą się szczydzić swymi umiejętnościami - również i nasi skrzydłowci nauczyli się wreszcie, na czym polega walka, i nie zdarza się im już ruszać frontalnie do ataku! (Co nie oznacza jednak, niestety, że nie gubią się, gdy przychodzi im przejść przez góry czy - nie dajcie bogowie - wodę...).

Szeregu poprawek doczekała się również sama walka: przede wszystkim poprawiono usterkę w postaci automatycznego ześlomowania pozbawionego jednej nogi mecha (co doprowadzało do tego, że korzystając z zooma i koncentrując ogień na jednej z dolnych kończyn, dawało się pokonać nawet sporo silniejszego przeciwnika...). W MW4 nie sposób tak walczyć - Jego twórcy, wychodząc z założenia, że nawet w planszowym BattleTechu utrata nogi nie oznaczała końca walki, przyjęli, że dopiero zniszczenie obu nóg powoduje "śmierć" kolosa. Nawiasem też mówiąc, z racji znacznie szybszego tempa rozgrywki i wiążącego się z tym faktem niewielkiej przydatności zooma, sposób ten jest mało skuteczny - lepiej skoncentrować ogień na korpusie. Kolejnym wyeliminowanym bugiem (poprawionym zresztą już w patchu do trójki) są upadki, uprzednio prawdziwe utracone mecha wojowników. Teraz pada się tylko raz, Wreszcie, nie w każdej misji obecne są wyrażne "uśmiechy programistów" w postaci połowych baz naprawczych, gdzie w przeciągu kilkunastu sekund nasz straszak nieomal doszczętnie mech przechodził nie tylko operację wymiany płyt pancerna i uzupełnienia zasobów amunicji, ale i najprawdopodobniej zostawał nawoskowany!

Mówiąc o tym, nie sposób nie wspomnieć na nieprawdopodobną wręcz widowiskowość toczonych tu walk! Nie sposób w gruncie rzeczy opisać feerii barw różnokolorowych i różnokształtnych promieni laserów, ciemnych smug

dymu ciągnących się za raketami, efektów rozprysków pocisków energetycznych na kończynach mechów, wreszcie spektakularnych eksplozji kończących walkę dla jej uczestników. To trzeba zobaczyć samemu! Powiem tylko, że mech obecnie pokrywa się kopciami, co po kilku trafieniach sprawia, że uprzednio wymalowany w jaskrawe nawet kolory kolos staje się grafitowo-czarny...

Mechów jest w grze łącznie 21 - 14 już znanych i 7 zupełnie nowych. Swoje debiuty świętują m.in. Chimera, Hellspawn, doskonały Uziel, Argus czy wreszcie MadCat Mark II, czyli stary dobry MadCat, tyle że cięższy o 15 ton (waga ogólna: 90), o nieco innym uzbrojeniu i - uwaga - zdolności skoku. To ostatnie, szczerze mówiąc, nie przypadło mi do gustu. I nie dlatego, że jest nieudany, przeciwnie - udało się Microsoftowi... za bardzo! Za niepiśnianą regułę uważałem dotąd, że Assault Mechy (czyli klasa tych najcięższych) nie powinny poruszać się zbyt szybko, a tym bardziej - skakać! Powód, dla którego ten stan miał być utrzymany, był prosty - zachowanie równowagi: brak ogromnej siły ognia rekompensowany był mobilnością! To sprawiło, że mechy mniejsze, lecz szybsze i bardziej zwinne, znajdowały na polach bitew swe zastosowanie i, co równie ważne, szansę przetrwania w starciu z tymi większymi! Zdarzało się przecież, że mój ukochany Griffin (nie pytajcie czemu, to jak z miłością do Peugeota 206 - tak po prostu musi być...), czyli łącznie 55 ton wagi, pojedyncze miało molekularnie oraz pojedyncze wyrzutnie rakiet dalekiego zasięgu (10), dumfował nad sporo, bo aż o 10 ton, cięższym Thunderboltem. A to dlatego, że miałem możliwość chowania się jednym skokiem za wierzchołkami... W sytuacji, gdy ów 90-tonowy MadCat II jest wolniejszy o zaledwie kilkanaście kilometrów od niego, sens istnienia Griffinów stoi pod ogromnym znakiem zapytania! Swoją drogą - mówili, że tajniki budowy mechów zginęły wraz z ich twórcami. A tu proszę: pojawiają się coraz to nowe OmniMechy. Jednostki kolejnych klanów technologii zadziwiają nawet taktyków z najbliższego otoczenia rzykocorów... Warto jednak pamiętać słowa Qui-Gon Jinn'a z El: Zawsze jest jakaś większa ryba". Ciekawe więc, kiedy przełamie granicę stu ton, bo co do tego, że ktoś w końcu poważy się na takiego tysiąctonowego CLS-5 "Colossusa" nie mam, niestety, wątpliwości...

nie o tym jednak miałem mówić. Obok mechów nowych pojawiły się również starsze, znane już, choć... chyba nie do końca. Również niektóre z nich zostały widocznie przemodelowane. Choćby bohater intra, Vulture, któremu zespoły mecha-ników Microsoftu dorobiły ruchomy pylon na średnie lasery pod kopytem (poprzednio miał na rękach), czy Daishi, któremu wydłużyl się kadłub.

eśli zaś o przeróbkach mowa: w grze, podobnie jak w poprzednich, pojawia się konieczność zdobywania broni na przeciwniku i wiążąca się z nią możliwość dostosowywania jej do własnych upodobań. Odpowiada za to MechLab, czyli pracownia planisty zintegrowana z warsztatem remontowym. To tutaj zdobyte mechy będą zmieniać nie tylko barwy (sposobów malowań jest kilkadziesiąt!), ale i całą swą charakterystykę wewnętrzną, od ilości pancerza i chłodnic, przez broń, po wyposażenie dodatkowe, np. elektronikę. Co ciekawe, zmieniono zupełnie ideę "hardpointów" - miejsc, w których można zamontować broń. Ta bowiem, podzielona na trzy rodzaje - energetyczną (lasery) balistyczną (szeroko pojęte działa) oraz rakietową - nie daje się już zamontować w miejscu "fabrycznie" do niej nie przystosowanej: rakiety nie wejdą w miejsce dział i odwrotnie. Nastąpiło też rozróżnienie "pojemności" hardpointów: od pojedynczej do poczynowej. I tak, potrójnego PPC nie zdołamy już umieścić w jednym z boków - tu zmieści się jedynie np. pojedynczy lekki laser pulsacyjny... Słowem: nie będzie już można zmienić mecha w chodzącą reklamę skuteczności laserów (jak np. Orion z ośmioma ciężkimi laserami ER, wyposażony w tyle chłodnic, że nie miał prawa się zagrzać nawet przy ciągłym ogniu...), Jako ciekawostkę dotyczącą zarządzania bronią podam jeszcze, że jakkolwiek zachowany został podział na grupy broni aktywowanych jednym klawiszem, to możliwe jest podpisanie tej samej broni w różnych grupach!

Próbując wyjaśnić wszelkie napiętnowane w pierwszej części recenzji mankamenty MechWarrior 4: Vengeance - zręcznościowe ujęcie, tempo akcji - i starając się znaleźć powód, dla którego usunęto rzeczy, które powinny być pozostać (jak upadki), dochodzi się jednak do zaskakującego, być może, wniosku: on został stworzony pod kątem atrakcyjności dla graczy sieciowych, ma być grywalny przede wszystkim w Sieci! To stąd właśnie bierze się chęć zrównoważenia szans,



przesadne miejscami modelowanie terenu, nie trafiające za każdym razem rakiety. Dzięki temu jednak w Sieci MechWarrior 4 jest rzeczywiście nie do pokonania! Oferuje możliwość zabawy nawet 32 graczom naraz, w różnych trybach multiplayer (m.in. deathmatch indywidualny i zespołowy, ale i King of the Hill czy Capture the Flag), oraz sporo map (których liczba już teraz, w parę zaledwie tygodni po premierze jest sukcesywnie przez Microsoft powiększana). Są wreszcie drobiazgi w postaci możliwości tworzenia własnych znaków i malowań - sprawia, że nie sposób przejść obojętnie obok komputera, na którego monitorze toczy się ta wojna! Dodatkowo podkreślić należy, że przy całym splendorze grafiki wymagania sprzętowe Vengeance'a nie są wcale obłądne - grałem na



800 x 600, przy detalach na medium, na Celku 300 i wcale nie było źle (Nie do wiary, ale to prawda - Microsoft dysponuje świetnymi koderni)! Wroży jej to świetna przyszłość w rankingach gier sieciowych. Wygoda na to, że Skye Rangers będą mieli co robić... :)

Jak podsumować? Cóż, jeśli nigdy nie grałeś w żadnego z MechWarriorów - spróbuj teraz, to najlepsza okazja z możliwych. Jeśli grałeś - również spróbuj, lecz nie popełniaj tego samego błędu co ja i zanim zasiądziesz do gry, pozostaw swoje Lprzedenia i własne wizje co do tego, jak powinien wyglądać i jak się zachowywać, za drzwiami. Teraz jest bowiem inaczej. To jednak nie oznacza gorzej, po prostu - inaczej. Bardziej zręcznościowo, szybciej, ale może dzięki temu atrakcyjniej? Początkowo rzeczywiście gra może nie zachwy- cić, jednak sprzeniewieranie jej drugiej szansy się opłaca! MechWarrior 4: Vengeance z całą pewnością zdoła udowodnić, czym jest naprawdę! A jest godnym spadkobiercą dumnych tradycji serii, Grą, którą można i należy poecić wszystkim tym, którzy cenią tego typu rozrywkę. Panie, panowie, do maszyn!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska

Internet:

www.microsoft.com/games/mechwarrior4

Wymagania:

Windows 95/98, PII 400 MHz, 64 MB RAM

Akcelerator:

konieczne, z min. 16 MB RAM

Plusy:

- fabuła
- wystarczająco nowe mechy
- rewelacyjny multiplayer
- muzyka
- oprawa graficzna

Minusy:

- brak aktywności
- intro

STARFLEET COMMAND™

VOLUME II

EMPIRES AT WAR™



Wszechświat, ostateczna granica. To podróże statku Enterprise... STOP! Dziennik pokładowy USS Excelsior - kapitan Hikaru Sulu. Od czasu zniknięcia Oragnian z ich własnej planety i pamiętnego konfliktu z Gornami, Romulanami, Klingonami, Lyranami i Hydranami - czyli wielkiej wojny - minął już jakiś czas. Sytuacja ustabilizowała się na tyle, byśmy mogli ponownie podjąć nasze misje badawcze w tym sektorze... Jednak nie wszystko poszło tak, jak zakładaliśmy - Organianie powrócili. I mają za sobą potężnego sprzymierzeńca, ISC, czyli Interstellar Concordium, potężną siłę zorganizowaną na kształt Federacji, która dąży do pokoju w galaktyce za wszelką cenę. I chyba ironią losu pozostaje fakt, że dążenie do pokoju może stać się naszym największym zagrożeniem.

Kontradmirał Mycroft

Tę nową, najnowszą produkcję Interplay powstała przy współpracy z 3D Realms i firmy Taldren, mowa oczywiście o sequelu do gry "Starfleet Command". "Starfleet Command 2: Empires at War" przeniesie nas w wydarzenie będące następstwem głównego wątku pierwszej części gry. Jednak od momentu, gdy na nasze monitory wleciał pierwszy statek poprzedniej części, zmieniło się wiele. Nowy układ sił, nowe rasy i nowe statki to całkiem nowy świat - choć można mieć wrażenie, że znamy go doskonale. Zaczniemy może od niebanalnej fabuły. Organianie przepadli bez wieści. Taki był główny problem poprzedniej części gry. Bez powodu, w ciągu jednego dnia planeta stała się pusta.

Teraz nasza znikająca rasa powróciła z nowymi sprzymierzeńcami - są potężni, a ich flota wielkich statków jest zagrożeniem dla całego kwadrantu. Zacznie się więc wyścig z czasem i uprzedzeniami do byłych wrogów.

Co powiecie na bitwy przeciw ISC, gdy naszymi sprzymierzeńcami będą rasy, z którymi walczyliśmy w poprzedniej części gry? Dwa nowe mocarstwa - ISC i Mirak Star Empire - dodadzą galaktyce koloru i zaskoczą nas niejedną raz.

Grafika - to słowo powinno się przewijać przez tę recenzję kilkakrotnie. Już w pierwszej części gry grafika była wspaniała, to, co możemy zobaczyć w części drugiej, powala na kolana. Tak dokładnych i sugestywnie wykonanych modeli nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Dokładne - to słowo jest nawet mało adekwatne w odniesieniu do tekstur statków. Każde okienko, światło czy detaliczne jest na swoim miejscu, a całość wykonania jest w stu procentach zgodna ze specyfikacjami statków Star Treka w takich publikacjach jak np. oficjalne blueprints. Zostało znacznie poprawione środowisko gry - teraz przestrzeń kosmiczna jest jakby bardziej mroczna, a gondole napędów i dysze deflektorów świecą dokładnie tak samo jak w serialu. Strzały z faserów emitują światło, które odbija się na



Moim mało obiektywnym zdaniem Trekkera, gra jest wspaniała. Doskonała grafika, świetna grywalność i rozbudowane tryby gry pojedynczej, jak i sieciowej, to, tradycyjnie rzecz ujmując, atuty gry. Jedyną wadą jest brak pełnego trybu 3D (choć prawdą jest, że tylko Trekkerzy naprawdę pokochają tę grę).

kadłubach statków, torpedy promieniują charakterystycznymi wiązkami, osłony w czasie trafienia absorbują energię z charakterystycznym zabarwieniem - jednym słowem impreza pod tytułem światło i dźwięk dla bardzo wymagających. Ech, grafika w grze jest piękna. Po prostu piękna i już. Nareszcie wprowadzono dział pulsacyjny dla klingońskich statków oraz tak samo strzelające baterie przeciwokrętowe. To po prostu cud! Teraz atak klingońskiego statku Bird of Prey wygląda lepiej niż w filmach czy serialu!

Od strony technicznej zmieniło się wiele: nowy silnik graficzny powstał, co prawda, na bazie starego - chor, wcale tego nie widać. Za to niuanse i szczegóły (poruszanie się statków, zwroty i strzały broni) wskazują na to, że panowie stojący za produkcją wykonali morderczą pracę. Wystarczy spojrzeć na screeny. Trzeba też od razu zaznaczyć - gra zaczyna chodzić dopiero od rozdzielczości 800x600 - niżej w ogóle się nie uruchomi. No, ale kto gra jeszcze w 640x480? Akcelerator wprowadzono nie jest konieczny, ale nikt chyba nie jest masochistą... Tła, sam kosmos i mgławice (no i czarne dziury, planety i tym podobne ciała niebieskie)

zostały stworzone jeszcze raz i przy dużej rozdzielczości poprawione i udoskonalone - wyglądają przepięknie i jednocześnie zwiększają realizm gry. Np. planety uległy powiększeniu i okrażenie po orbicie takiego ciała przypomina trochę sytuację z "Klingon Academy". Teraz zajmuje to ładnych kilka minut. Nie mówię o możliwościach taktycznych takiego rozwiązania (chowanie się po drugiej stronie planety), ale właśnie o pewnym realizmie.



Jeśli jesteśmy już przy statkach, to należy wspomnieć o modyfikacjach. W grze zobaczymy ponad 250 modeli statków (wliczając w to oczywiście różne warianty konkretnych modeli oraz prototypy i myśliwce). Gracze znający część pierwszą zapewne zauważą, że oprócz całkiem nowych flet ISC i Mirak Star Empire dodano nowe statki dla każdej ze znanych już ras. Lotniskowce - to tylko na najbliższe godziny grania. Każda ze stron ma teraz ten typ statków: są to przerobki istniejących już klas oraz zupełnie nowe klasy oparte na innowacyjnych kadłubach. Drugą nowością

są oczywiście myśliwce - każda ze stron będzie mieć takowe. Nawet Federacja, która w poprzedniej części gry stroniła od tego rozwiązania, będzie miała do dyspozycji kilka różnych typów takich maszyn.

Z innych usprawnień zanotowałem możliwość przebrania promów w trakcie bitwy - ze zwykłego możemy zrobić bojowy czy zwiadowczy. To dobre rozwiązanie i bardziej przystaje do idei Star Treka niż sztywne określenie typu na początku gry. Także nasza załoga wyrosła i zaczęła mówić. Chodzi konkretnie o naszych oficerów na mostku. Oficer naukowy będzie nam podawał stan statku przeciwnika, taktyczny poinformuje nas o naładowaniu faserów, włączeniu baterii przeciwokrętowych, a inżynier powiadomi nas o uszkodzeniach.

Największą nowością - także w sensie dosłownym! - są gwiazdne bazy: teraz, tak samo jak statki, możemy kupować posterunki i wspomniane bazy! Co za tym idzie, bazy przecież nie latają, a gdzieś je trzeba umieścić. O tym jednak za chwilę. Skoro mówimy o zmianach i nowościach w grze, nie można nie wspomnieć o zmodyfikowanym trybie rozgrywki. Mapa gry znana z pierwszej części uległa gruntownej przemianie i teraz nie dostajemy nieforemnych placzków symbolizujących sektory, a znane z każdej gry strategicznej - heksy. Zresztą nie jest już taka mała: lczba sektorów w naszym kawałku kosmosu możemy liczyć już w setkach. Zaznaczone są planety, bazy i inne ważne obiekty. Ta część została wzięta zyciem z innej produkcji trekowej pod tytułem "Birth of Federation". System jest sprawdzony, bo przecież każda szanująca się strategia używa takiego podziału pola gry.

2001

KOSZYKÓWKA

MANAGER

**Najlepszy manager koszykówki
jaki kiedykolwiek widziałeś.**

MARK SOFT

CD-ACTION 03/2001

- ✓ Prawdziwa gratka dla fanów koszykówki.
- ✓ Autorami programu są twórcy najlepszego polskiego manager'a piłki nożnej Liga Polska Manager 2000.
- ✓ Zgodność z realiami polskiej koszykówki.
- ✓ Autentyczne składy drużyn dla sezonu 1999/00 oraz 2000/01 - ekstraklasa, I i II liga polska oraz większość zagranicznych.
- ✓ Nowa organizacja ligi.
- ✓ Rozgrywanie meczów towarzyskich z drużynami krajowymi i zagranicznymi.
- ✓ Bogate statystyki.
- ✓ Edytor zawodników.
- ✓ Muzyka CD Audio.
- ✓ W pudełku oprócz instrukcji i płyty CD ROM znajdziesz prawdziwy skarb kibica.

Kampanii w grze jest kilka - podstawowa zaleta gry leży w tym, że możemy przeżyć te same konflikty z perspektywy aż ośmiu różnych stron, bo tyle jest głównych sił na galaktycznej scenie. Nie wspominając z rzadka występujących ras dodatkowych czy też piratów. W zależności od naszych postępów każda z kampanii może mieć różną liczbę misji - w żadnym razie nie będzie to mniej niż 20-30 zadań. Pominijmy to sobie przez osiem ras i dodajmy pseudolosowo dodawane zdarzenia czy bitwy, a otrzymamy przeogromny zestaw możliwych scenariuszy. Wydaje się, że żadna zbliżona zasada nie oferuje takiego bogactwa w sprzecz i misjach jak Starfleet Command 2.

Każdy sektor kosmosu oferuje nam jakieś misje. Dzielimy je na zwykłe - na których można zarobić punkty prestiżu: stawianie bazy - czyli misje polegające na rozbudowie zakupionej wcześniej bazy, oraz misje fabularne - czyli siłę napędzającą grę. Punkty prestiżu jako środek płatniczy, zaufanie, jakim darzy cię dowództwo floty, przełożone na konkretny współczynnik, za który możesz kupować statki, naprawiać uszkodzenia i dokonywać uzupełnień w załodze i sprzęcie. To dość ciekawy patent, który swoją premierę miał już w pierwszej części gry. Punkty kariery natomiast to siła napędowa naszej kariery - no tak, w sumie masło maślane. Inaczej: za każdą dobrze wykonaną misję dostaniesz nie tylko punkty prestiżu, ale i kariery. Jeśli ich liczba wrośnie na określony poziom, możesz liczyć na awans, co zaowocuje pewnymi usprawnieniami w grze i możliwością dowodzenia większą liczbą statków. Nawet umiejętności twojej załogi wzrastają o jakiś tam procent. Więc normalne misje to siła napędowa rozwoju fabuły, a misje specjalne to napęd dla twojej własnej kariery. Gdy wleczesz do danego sektora, to w zależności od tego, co się w nim znajduje, będziesz miał możliwość wykonania odpowiedniej misji, dokonania napraw w doku bazy czy też zakupu statków i wymiany części. Lecz gdy przyjdzie czas na misje związane z fabułą, to niezależnie od sektora będziesz musiał albo takową przyjąć, albo też ją odrzucić. Radzę jednak przyjmować :)

Jeśli ukończyliśmy nasze misje w kampanii lub chcemy tylko powalczyć, przed nami

stoją też inne wyzwania. Możemy pograć przeciw w sieci albo wdać się w czystą walkę. Szczególnie ta druga opcja pozwoli nam poznać występujące statki i uzbrojenie. Wystarczy tylko w trybie Skirmish podać stronę, jaką chcemy reprezentować, wybrać statek, przeciwników i już możemy rozpocząć gwiazdową walkę. W takim scenariuszu może występować maksymalnie osiemnaście statków i mogą reprezentować nawet sześć różnych stron konfliktu. Co więcej, mogą ze sobą współdziałać lub być sobie wrogie. Najlepsze jest jednak to, że w końcu możemy sterować większą liczbą statków, niż to miało miejsce w pierwszej części gry. Możemy koordynować szlak bojowy i bardziej szczegółowo przydzielać zadania skrzydłowym, niż to miało miejsce poprzednio.

Jednak tym, czym SFC2 przebija wszystkie inne produkcje jest możliwość gry sieciowej. Usługa Interplay oraz nowy engine pozwalają graczom z całego świata wcielić się w rolę kapitana pojedynczego statku (przy dużej liczbie graczy w jednym scenariuszu może to być bardzo ciekawe) albo też pokierować całą flotą. Gdy bitwa toczy się z udziałem tylu graczy, a każdy z nich jest żywy, to współczynnik grywalności rośnie niepomniem. Rozgrywka może się toczyć przez normalny protokół Mplayer albo też przez usługę Interplay o nazwie Dynaverse 2. Szczególnie ta druga jest interesująca, bo możemy przyłączyć się do jednego ze scenariuszy aktualnie działających na serwerach lub też samiemu zdefiniować własną grę. Zaczynamy oczywiście od serwera, liczby graczy (maksymalnie osiemnastu), określenia ich przynależności rasowej, statków (jeśli chcemy, możemy też ustawić tryb losowy dla rodzaju statku) oraz podziału na strony konfliktu (maksymalnie sześć). Potem pozostaje wybranie terenu działań (otwarta przestrzeń kosmiczna, mgławica, układ planetarny) i rodzaju scenariusza. To ostatnie pozwala nam na rozegranie ataku na bazę gwiazdową lub jej obronę, czy też walkę o jakiś konwój lub ochronę takowego. Liczba dostępnych typów misji jest naprawdę duża, a panowie z Interplay wyprodukowali już bonus disk z dodatkowymi - tak single, jak i multiplayer. Znając życie oraz fakt, że do gry dołączano (w przeciwieństwie do pierwszej części gry, gdzie dodatek był zamieszczony na bonus disku i w Internecie) interfejs na bazie języka C++ dzięki któremu możemy tworzyć własne scenariusze, to wkrótce w Sieci pojawi się masa dodatkowych kampanii i scenariuszy sieciowych. Wracając do tematu - sieciowe pojedynki należą do najbardziej dynamicznych akcji, jakie widziałem: z jednym

tylko zastrzeżeniem - trzeba mieć łączę przez duże "L", a nie przez duże TP. ((co oznacza bynajmniej nie TePse, a Trochę Problemów (gdzie trochę wymawiaj "od groma"))). To warunek komfortowej pracy, na który u nas może sobie pozwolić naprawdę niewielu.

Jedną tylko rzecz uległa negatywnej zmianie - a mianowicie teatry, na których rozgrywa się pojedynki w trybie skirmish: po prostu mamy do wyboru tylko przestrzeń kosmiczną i nie możemy, jak to miało miejsce w części pierwszej, wybrać sobie czarnej dziury czy korony gwiazdy. Szkoda, bo to doskonale urozmaicało rozgrywkę. Grając na obrzeżu czarnej dziury trzeba było uważać nie tylko na przeciwnika, ale także na to, by nie został wciągnięty przez vortex. To samo działało się w środowisku mgławicy - albo zawodziły osłony, albo automatycznie naprowadzały: ok, sytuacja rodem ze "Star Trek 2: Gniewu Khana".

Grając w pierwszą część gry, nie miałem punktu odniesienia - teraz takim punktem jest dla mnie gra Klingon Academy. Dlatego stopień, w jakim możemy kontrolować nasz statek w Starfleet Command 2, jest dla mnie niewystarczający. Rozszerzono go, co prawda, od części pierwszej, jednak do ideału, którym jest Klingon Academy, brakuje mu jeszcze wiele. Wiem, że SFC2 to jakby taktyczna symulacja nie tylko jednego statku, ale całej Federacji czy innego mocarstwa: a KA to raczej symulator tylko jednego statku z dodatkowymi opcjami. Powiem jednak szczerze, że odczuwam pewien niedosyt. Gra wydaje się bowiem nieco płytka w tym aspekcie rozgrywki.

Napisałem już sporo o walorach wizualnych, pora więc zobaczyć, a właściwie posłuchać, co też przygotowano nam w warstwie dźwiękowej. Od strony muzycznej trekowe gry prezentowały się zawsze bardzo dobrze, dlatego w tym wypadku nie ma odstępstwa od reguły. Doskonałe tematy muzyczne na "każdą okazję" towarzyszą nam przez całą grę - nieważne, czy w trybie symulacyjnym, czy też taktycznym. Nieco pompatyczne kawałki, wspólne dla wszystkich zjawisk ze słowem "star" w tytule, zostały napisane specjalnie dla tej gry, choć nadawałyby się doskonale na soundtrack do filmu. Kto słyszał melodie ze Star Treka, dobrze wie, o czym mówię. A wszystko zostało przeplecione znanymi wszystkim Trekkerom motywami z ukłowych filmów.

Warstwa dźwiękowa też nie kuleje, choć w tej sprawie niewiele zmieniło się od części pierwszej, bo w zasadzie nie poprawia się dobrego na lepsze (bo, jak wiadomo, dobre jest wrogiem lepszego, czy jakos tak...). Uzupełniono tylko biblioteki o odgłosy bitwy i interfejsu dla nowych dwóch stron (ISC i Mirak); dodano oczywiście dialogi dla członków załogi. Wydaje się, że sample są teraz nieco lepszej jakości, a cała gra doskonale radzi sobie z dobrodziejstwami techniki oferowanymi przez takie karty jak SB Live!

Pora na podsumowanie. Jaka jest ta gra? Doskonała. Moim małym obiektywnym zdaniem Trekkera, gra jest wspaniała. Doskonała grafika, świetna grywalność i rozbudowane tryby gry pojedynczej, jak i sieciowej, to tradycyjnie rzecz ujmując atuty gry. Jedyną wadą jest brak pełnego trybu 3D - nadal rozgrywka toczy się na jednej płaszczyźnie pionowej. Ot, po prostu taka specyfika gry. Choć prawdą jest, że tylko Trekkery naprawdę tę grę pokochają. Ale zagrać powinni wszyscy. Choćby na przekór wszechobecnemu HomeWorldowi. Grę polecam. Gorąco. I serdecznie też.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

INTERPLAY

Dystrybutor:

CD-PROJEKT

Internet:

www.interplay.com

Wymagania:

P2 400MHz 64MB RAM 700MB

HDD

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• grafika

• muzyka

• grywalność

Minusy:

• w dalszym ciągu tylko

pseudo 3D.

Ocena:

9



Czy widzisz jaki znany symbol wymalowano na tej alianckiej maszynie? (patrz poniżej kabiny)

Powietrzna bitwa o Anglię przez wielu historyków okresu II wojny światowej (zwłaszcza tych z literkami GB na okładkach paszportów) określana jest mianem jednego z największych przełomów w dziejach. Przeciś siłom Royal Air Force udało się dokonać czegoś niemal niemożliwego: zatrzymać rozjeżdżoną maszyną wojenną III Rzeszy. Ponadto nigdy bowiem tak wielu nie zawdzięczało... nie, nie o to mi teraz chodziło - nigdy dotąd wojna powietrzna nie przybrała takiej skali, co więcej: nigdy, ani wcześniej, ani później, nie było operacji wojskowej z wykorzystaniem wyłącznie sprzętu latającego!

Gemini

W Wielkiej Brytanii, jak wiadomo, podbić się Hitlerowi nie udało. Warto jednak zastanowić się przez moment, co by było, gdyby Luftwaffe w maju 1940 roku wykonała zadanie wyznaczone przez Führera i umożliwiła przeprowadzenie desantu na Wyspy Brytyjskie? Czy nie równałoby się to podbojowi całej Europy? Czy Niemcy, zwycięższy na Zachodzie, nie zdolaliby podbić pozbawionego pożytek wojennych ZSRR? Wreszcie, czy nie przekreśliłoby to późniejszego otwarcia drugiego frontu? Skąd bowiem, jeśli nie z tego ostatniego wolnego skrawka Europy, jedynego otwarcie antynazistowskiego przyczółka, ruszyły w '44 zjednoczone siły aliantów?

Pozostawmy jednak bardziej szczegółowe dociekania tym z historyków, którzy miast badać "co było", zajmują się tym, "co by było, gdyby", i skoncentrujmy na tym, co winno stanowić meritum tego tekstu: kolejnej próbie przeniesienia Bitwy o Anglię na ekrany monitorów. Próby takowe pamiętam jeszcze z czarno-białego okresu ery klawiatur bez komputerów - na C64. I w sumie niewiele się w nich zmieniło - tak w tamtym, jak i w tym Battle of Britain zadanie graczy polega na rozpaleniu kilku próbach stworzenia nieprzeniknionej dla samolotów Luftwaffe siatki z własnych Hurricane'ów i Spitfire'ów. Tyle tylko, że tym razem za wskazzenie tych czasów wziął się twórca dysponujący o niebo lepszym zapleczem, twórca uznany wśród

fanów symulacji lotniczych (i nie tylko, ale o tym za chwile). Rowan Software. Poprzednie dokonania tegoż, że wspomnę tylko sprezentowane wam przez nas Flying Corps (10/98) i entuzjastycznie przyjęty MiG Alley

(11/00), pozwalały żywić nieśmiało nadzieję, że i w przypadku Battle of Britain otrzymamy produkt najwyższej klasy.

Potwierdziły się one. Rowan's Battle of Britain jest symulatorem, którym można się zachwycić. Warto jednak nadmienić od razu, że nie tylko nim: tak jak we wcześniejszym MiG Alley, prócz części symulacyjnej ogromną rolę odgrywa tu ogólnie ujęta strategia prowadzenia wojny powietrznej. To właśnie dlatego wspominałem na tę commodorkową, zapomnianą już praktycznie, pozycję. Jej obraz stanął mi jak żywy przed oczami, gdy po obejrzeniu intra (stanowiącego zlepek archiwalnych filmów, jakiegoś ogólnego wrażenia jednak wywierającego) znalazłem się, miast na ekranie mapy strategicznej. To tu, zdradzę, rozgrywać się będzie, kto wie, czy nie ważniejsza niż jednostkowe dokonania podczas realizacji przydzielonych zadań, część wojny. To ona ukazywać będzie kolejne "Staffein" zmierzające w kierunku brytyjskich miast i portów. To dzięki niej przez cały czas gry będziemy mieć jasną sytuację dotyczącą stanu eskadr RAF-u. Nie oznacza to przy tym wcale, że lot potraktowany został po macoszemu - przeciwnie, dopieszczono go do granic

KINGDOM UNDER FIRE

Trzy lub cztery miesiące temu El General spisał pokrótce swoje wrażenia z beta testów Kingdom Under Fire. Wówczas zarzekał się on, że nie da nikomu zagrać w KUF i sam go recenzuje, ale jak to czasem bywa, życie spłatało mu psikusa, i do walki o kontynent Bersiah pomiędzy dobrem a złem stanąłem ja. I mimo że w trakcie przydługiej instalacji straciłem sporo zdrowia psychicznego i fizycznego (gimnastyka we dług przepisów odwrót stacji CD-ROM, włóż kompakt numer 1... a potem jeszcze kilkakrotnie trzeba się schylać do paszerek cudeka), to z perspektywy czasu nie żałuję ani sekundy spędzonej na grze.

Ulver

Pierwszą przyczyną wojny na kontynent Bersiah, który przez wieki był królestwem, był osłabienie i porządku. Ludzie i elfy żyli w pokoju oraz harmonii aż do czasu, gdy sto lat temu pojawiły się znikąd hordy orków i ogrow, które bezlitośnie pacyfikowały ludzkie miasta, a także osady elfów. Gdy wydawało się, że nic nie uratuje sił Świata, do boju stanęło siedmiu rycerzy zwanych Xokami. Pokonali oni siły Ciemności, a tym samym przeszli do historii. Wiek minął, mieszkańcom Bersiah na odbudowę spustoszonego kontynentu, lecz jak się okazało, ich wysiłek poszedł na marne. Legiony Ciemności wkroczyły ponownie na ziemię królestwa Haroniden i nad kontynentem rozszalała się pożoga. Miasta oraz wioski stały w płomieniach, a krew elfów i ludzi płynęła po całej krainie niczym rzeka.

W tym miejscu kończy się historia, a zaczyna terazniejszość i co za tym idzie – zadanie gracza. To od ciebie zależy, która ze stron zwycięży. Czy jak zwykle dobro pokona zło, a może jednak choć raz zło zatryumfuje? Podobnie jak podczas pierwszej wojny, w walce bierze udział siedmiu bohaterów, tyle że tym razem trzech z nich stoi po stronie Świata (Curian, Keither oraz Moonlight), a czterech reprezentuje Ciemność (Rick Blood, Amaruk, Richter, Likuku). Keither to rycerz, który sto lat temu stał na czele wojowników Xok, a po



pierwszej wojnie założył królestwo Azillia. W ciągu niespełna wieku stało się ono najpotężniejszym państwem na kontynencie. Bliskim przyjacielem Keithera jest Moonlight, chyba najpotężniejszy mag w historii ludzkości (i oczywiście elfów :)), który staje u boku starego rycerza, aby obronić Bersiah. Trzecim pozytywnym bohaterem jest Curian, osierocony podczas pierwszej wojny (czemu ludzie w Bersiah są tak długowieczni?), który powraca w rodzinne strony, akurat gdy na ziemię Haroniden wkraczają ogry i orki. Najważniejszą postacią po drugiej stronie barykady jest Rick Blood, stojąc na czele mrocznych elfów, z pomocą Amaruka podbił rasę Czerwonych Ogrów, a tym samym państwo Hektor, po czym podporządkował sobie kraj wampirów Belond. Władców

podbitych ziem, to jest Richtera i Likuku, mianował obok Amaruka dowódcami legionów Ciemności.

Skoro prezentację mam już za sobą, a ty już zdecydowałeś, po której ze stron się opowiedzieć, zacznij relacjonować samą grę. Wielokrotnie trafiały na moje biurko gry, które według założen twórców były połączeniem różnych gatunków. Niestety, w niemal każdym przypadku takie połączenie okazywało się nieudane. W końcu jednak ta niemoc została przełamana i w Kingdom Under Fire udało się stworzyć bardzo zgrabne połączenie er-teesa z erpegiem. To takie Diablo i Warcraft w jednym. Trudno uwierzyć? Ja też jakoś sceptycznie podszedłem do sloganów reklamowych zapowiadających Kingdom Under Fire jako miks RTS-a z RPG-iem, jakiego jeszcze świat nie widział. I przez pierwsze dwie misje nic nie wskazywało, abym zmienił swe nastawienie. To, co rozgrywało się na ekranie monitora, przypominało niesmiertelnego Warcrafta czy może raczej Age Of Empires 2, zważywszy,

że liczy się tu bardziej akcja niż budowanie, a same zadania również nieodparcie kojarzą się z grą Microsoftu. Fajne, ale to już było. Nic zatem dziwnego, że przeżyłem lekką szok, gdy rozpoczęła się trzecia misja. Gra bowiem nagle przemieniła się w... Diablo! Samotny Curian odważnie przemierza komnaty zamku zbuntowa-

wanego szlachcica, zabijając po drodze strażników oraz przeróżne potwory, zbierając fiaszki ze zdrowkiem, maną etc. Oczywiście przez cały czas naszemu bohaterowi rośnie doświadczenie, a zatem w każdym kolejnym starciu lepiej posługuje się mieczem. Wprawdzie tryb hack'n'slash nie jest tak bardzo rozbudowany jak w Diablo, ale sprawia sporo radości. Mnie chyba nawet bardziej odpowiada takie proste nawalanie niż rozbudowany quest z pięcioma tysiącami broni, tarcz czy czarów.

Jak się domyślicie, nasi bohaterowie biorą też aktywny udział w grze w trybie er-teesa, a ich doświadczenie często bywa bezcenne na polu walki, bowiem to oni potrafią porderwać do walki oddziały i niemal w pojedynkę roznieść na strzępy wrogie hordy dzięki swej broni i czarom. I to jest dobry moment, aby powrócić do trybu er-teesa i przyrzec mu się trochę bliżej. Jak już nieco wyżej wspominałem, jest on nastawiony raczej na walkę niż budowanie. To drugie kręci się wokół wydobycia trzech surowców, a mianowicie złota, żelaza i manny. Złoto trady-

Spędzasz dni i noce przed monitorem, grając w Diablo i Age Of Empires? A chciałbyś zagrać w jedno i drugie jednocześnie? Nie jest to wcale niespełniona fantazja, bowiem Kingdom Under Fire to znakomite połączenie obu tych gier.

Bohaterowie

Bohaterowie Światłości

Keither

Przywódca siedmiu rycerzy Xok, który po zwycięstwie nad Rich "Keelanes" w pierwszej wojnie założył Azillia, stając się jej pierwszym królem.

Curian

Przywódca grupy "Great Ongin". W czasie pierwszej wojny stracił całą swoją rodzinę. Powraca w rodzinne strony w najmniej odpowiednim momencie, władnie, rozpoczynając się najazd hord orków i ogrow.

Moonlight

Przyjaciel Keithera i jeden z największych magów w historii Bersiah. Jest duchowym przywódcą Azillia i ze wszystkich sił wspiera Curiana.

Bohaterowie Ciemności

Rick Blood

Przywódca sił Ciemności. Zanim rozpoczął wojnę z ludźmi i elfami, podbił rasę Czerwonych Ogrów oraz podległe im państwo Hektor, a potem podporządkował sobie kraj wampirów Belond. Dysponując tak wielkimi siłami, rozpoczął krucjatę przeciw Bersiah.

Amaruk

Pupik Ricka Blooda, z pochodzenia Lich, czyli potężny czarodziej. Posiada naprawdę niesamowite umiejętności i umie je spozyczkować dla korzyści armii Ciemności. Jest z natury egoista, a przy tym jest przebiegły.

Likuku

Dawniej przywódca Czerwonych Ogrów, obecnie jeden z dowódców armii Ciemności. Przed najazdem Ricka Blooda na ziemię Czerwonych Ogrów podbił Hektor. Nie grzeszy inteligencją i wyznaje prostą zasadę, że silniejszy przetrwa.

Richter

On z kolei był dowódcą królewskiej strażnicy w wampirycznej krainie Belond. Posiada zarówno magiczną siłę, jak i inteligencję. Nie jest zbyt przyjaźnie nastawiony do dwóch pozostałych pupili Ricka. Nie lubi Amaruka za przebiegłość, a Likuku krytykuje za bezwzględność.



Wojownicy

Jednostki Ciemności

Gnomy - te dobrodusze stwory pełnią w królestwie Ricka Blooda funkcję niewolników. Nioszą budowlę i wydobywają surowce.

Orki - ci słabo uzbrojeni, ale za to dobrze wyszkoleni wojownicy stanowią trzon armii Ciemności. Ich wielkim minusem jest niskie morale.

Mroczne elfy - mieszkają w podziemnych korytarzach pod Revantami. Ponieważ szerzej nienawidzą swych pobratymców zjednoczonych z ludźmi, opowiedzieli się w Drugiej Wojnie po stronie Ricka Blooda. Rzucają we wrogów pociskami.

Ogry - są to najsilniejsze jednostki z Hextera, spełniające tę samą rolę co templariusze w armii Światłości. Potrafią rzucać zaklęcia Glodu Krwi, podczas którego zadają wrogom śmiertelne rany.

Molochy bagienne - spokojne niegdyś stworzenia przemieniły się pod wpływem energii Starożytnych Świec w krwiożercze potwory. Ich bronią jest Zarodnik, który wystrzeliwano w kierunku wroga eksploduje.

Cieniołoty - powstałe w czasie eksperymentów stwory, które są pozbawione duszy i pełnią rolę kamikadze. Potrafią zakopać się w ziemi i podkraść się do przeciwnika.

Ożywienie - wskrzeszeni potężni magowie, którzy zdecydowanie przewyższają magów służących w armii Jasności. Znają następujące zaklęcia: Wskrzeszenie Złotok, Ożywienie, Zaraza, Pentagram, Transfer Energii, Apokalipsa.

Wampiry - podwładni Richtera, którzy za swym przywódcą wstąpili w szeregi armii Ricka. Z reguły nie biorą udziału w bezpośredniej walce, ale atakują w nocy obóz wroga. Umieją posługiwać się następującymi zaklęciami: Płaszcz Cienia, Płaszcz Ciemności, Kontrola Nad Zwierzęciem, Zmiana w Nietoperza, Terror, Drenaż Umysłu.

Demony - przyzwane przez ożywieńców latające potwory, które odznaczają się szybkością oraz umiejętnościami magicznymi: Kradzież Mana, Wit Mana, Dusząca Mgła, Spożerzenie.

Czarni Wyvernowie - pochodzą z wschodniej części Revantów. Stanowią trzon sił lotniczych i zaciekle atakują z niewielkich wysokości.

Ponurcy - zamieszkują Moczary Zguby, a w armii Ricka pełnią rolę transportową oraz wywiadowczą.

Smocze szkielety - wskrzeszone do życia przez ożywieńców potwory, które znakomicie latają i zieleń ogniem.

cyjnie jest potrzebne do płacenia za jednostki i broń, wydobyć żelaza jest nieodzwolne, aby wojsko było dobrze uzbrojone w miecze oraz zbroje, a mana jest niezbędna dla magów i do czarowania. Proste niczym pas startowy na lotnisku i logiczne jak reformy służby zdrowia. Również budowlę są typowe dla kanonu erteosów. Przypomnijcie sobie postacie Światłości i mamy możliwość wybudowania koszar, kuźni, twierdzy, farmy etc.

Trochę więcej wiada to, gdy prowadzimy wojnę z armią Ricka Blooda, bowiem wojna jest tak enigmatyczna budowlę jak Złoty Ekstremy Ołtarz, Brama Ochrony czy Święta Starożytnych. Brzmi strasznie? I tak nie być, bo armia Ciemności nie należy do sympatycznych, a poza tym ciężko wymagać, aby umarliki uzbrajały się w kuźni, bo powstawały w koszarach. Jednostek nie jest ani zbyt dużo, ani zbyt mało, rzekłbym, że w sam raz. Po kontynuacji włączają się także "neutralne" potwory, czyli takie, które uprzykrzają życie obu stronom. Nie ma wprawdzie do dyspozycji jednostek pływających (i chyba dobrze, bo jak wtedy by walczył bohater?), lecz za to są latające i odgrywają "nieistotną" rolę w zmaganiach o Bersiah. Niemal każda jednostka posiada w zanadrzu jedno lub kilka zaklęć (w sumie coś koło osiemdziesięciu), dzięki czemu walka jest naprawdę bardzo miłutka. Pewnie nie wszystkim spodoba się taka rabańka, ale zagracie przez sieć, a zrozumiecie, w czym tkwi siła Kingdom Under Fire. Krew zalewa dokładnie monitor, a usta gracza same układają się w złowieszczy uśmiech...

Ech, pięknie się gra w Kingdom Under Fire, ale mam pewne małe zastrzeżenia co do interfejsu. Najbardziej przeszkadza mi, że w trybie erteosowym nie można zaznaczyć więcej niż dwunastu jednostek jednocześnie. Być może autorzy postąpili tak, aby jednostki nie gubiły się podczas przemarszu, bo łatwiej jest kontrolować taki mniejszy oddział w drodze niż złożony z kilkudziesięciu żołnierzy. Według mnie mija się to jednak z celem, gdyż po pierwsze: niektóre jednostki i tak się stale gdzieś klinują i gubią, a po drugie:

kiedy ma się dużą armię, to naprawdę irytujące jest przemieszczanie zamiast całości - małych oddziałów złożonych z tuzina wojaków. Również w trybie "diablowatym" nie zawsze bohater wykonuje nasze polecenia tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Nie zrozumcie mnie źle, sterowanie w sumie nie jest lichy, ale znam kilkanaście gier z dużo lepszym interfejsem.

Sprawę oprawy Kingdom Under Fire zaczęłam trochę nietypowo, bo od lokalizacji. Jak widzicie chociażby na screenach, gra została całkowicie spolszczona i to, co warto podkreślić, w rekordowo krótkim czasie, gdyż premiera polska zbiegła się ze światową. O jakości lokalizacji raczej nie ma sensu się rozpisywać, bo każdy fan erpegów wie, jak wysoki poziom prezentują gry wydawane w polskiej wersji językowej przez CD Projekt.

Niemniej jednak tym razem pomyślnie pozostawił po sobie drobne ślady w postaci kilku literówek. Tu zjadło literkę na końcu wyrazu, tam zamiast "y" mamy "v" itd. Ale to nie ma wielkiego znaczenia, ponieważ i tak przebieższy dialogi wypowiadane w naszym ojczystym języku. Lektorzy trzymają tradycyjnie wysoki poziom, a muzyka i dźwięki nie pozostawiają nic do życzenia. Oprawa dźwiękowa pierwsza klasa. Troszkę gorzej jest z grafiką, która owszem jest

bardzo ładna, lecz rozdzielczość 600 x 600 przy szesnastu bitach to dzisiaj lekki archaizm. Wygląda to wszystko ładnie, krew pięknie spływa na zieloną trawę, postacie są szczegółowe, budowle również, ale... grafię Age Of Empires II (tryb RTS) czy Diablo II (tryb RPG) jest znacznie ładniejsza. Wystarczy popatrzeć chociażby na efekty rzuconych zaklęć, aby dojść do takiego wniosku. Z animacją postaci jest podobnie. Niby poruszają się dobrze, lecz przyjrzyjcie się templariuszom na koniach, a zobaczycie, że nie jest to animacja perfekcyjna.

No proszę, jak się zna, to można zrobić jedną połączoną dwoma różnymi gatunków i nie stracić przy tym nic na grywalności. Wprawdzie oba tryby nie są same w sobie oryginalne, ale są kwintesencją obu gatunków, posiadają wszystko, co potrzebne jest, aby uznać je za klasyczne. Dodajmy do tego wciągającą fabułę, bardzo dobrą oprawę dźwiękową, niezłą grafikę, a otrzymamy grę, od której ciężko się oderwać. A zagram tak na osiem oczek z dużym plusikiem. □

Wojownicy

Jednostki Światłości

Chłopi - jak w każdym erteosie, nie nadają się oni do walki, ale za to pełnią zaskaczającą funkcję budowniczych, górników etc.

Wojownicy - tradycyjnie są oni podstawą twojej armii i oczywiście są stosunkowo tani. Zaletą wojowników jest, że podczas bitwy potrafią wpaść w szal bojowy i zadawać wrogom większe obrażenia.

Łucznicy - czy te jednostki wymagają jakiegokolwiek komentarza? Napiszę jedynie, iż doświadczeni łucznicy zasypują wroga płonącymi strzałami, zwiększając tym samym zadawane obrażenia.

Elfy - pełnią w armii rolę doskonale przygotowanych zwiadowców. Świetnie strzelają z łuków, choć nie tak szybko jak łucznicy.

Templariusze - ci rycerze walczą i umierają z imieniem boga Amosa na ustach. Ich dodatkowym atutem są trzy zaklęcia: Szarża, Święty Błask i Ochronna Aura.

Puszkarze - jak to zwykle w grach bywa, krasnoludy są specami od prochu. Noszą na własnych barkach ogromne działa, które czynią straszne spustoszenie, lecz bardzo powoli się ładują.

Akolici Amosa - chociaż nie są oni szkolonymi wojakami, to jednak potrafią ambitnie walczyć oraz leczyć rannych. Posiadają następujące zdolności: leczenie ran, uzdrawianie, odpięcie ożywieńców, oczyszczanie.

Magowie - jednostki te sprawdzają się przede wszystkim w defensywie, a doświadczeni magowie potrafią tworzyć teleporty. Magowie dysponują takimi zaklęciami jak: Tworzenie Kryształu Mana, Magiczny Portal, Sfera Antymagii, Sfera Negacji, Gwiezdne Wrota, Niewidzialność.

Czarodziejki z Hod - pochodzą one z ukrytej w górach Revantach wioski. W przeciwieństwie do magów specjalizują się w czarach ofensywnych. Umiejętności czarodziejek to Kula Ognia, Większa Kula Ognia, Przywołanie Kamiennego Golema, Deszcz Meteorów.

Balon zwiadowczy - dzieło krasnoludzkich inżynierów. Wyposażony jest w magiczną lunetę, dzięki której zwiadowca widzi na dużą odległość jednostki wroga. Można go również wykorzystywać do przenoszenia jednostek w trudnym terenie.

Uskrzydleni - szybcy i odważni wojownicy atakujący wrogów toporami z grzbietów kondorów królewskich.

Bombowier - przypominająca latawiec konstrukcja uzbrojona w bomby lotnicze. Oczywiście jest to również dzieło krasnoludów.



Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Phantagor

Dystrybutor:

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://kul.cdprojekt.com

Wymagania:

P 200, 64 MB RAM, WIN 98/2000

CDX8, karta muzyczna

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

- dobra lokalizacja
- całkiem zgrabna fabuła
- udane połączenie Diablo z Warcraftem
- ładna i owa gra
- muzyka i dźwięk
- dobry multityper

Minusy:

- zonglerka kompaktami
- animacja niektórych jednostek
- małe kłopoty z interfejsem
- kilka drobnych literówek

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje oraz edytor poziomów.

Settlers II Złota Edycja

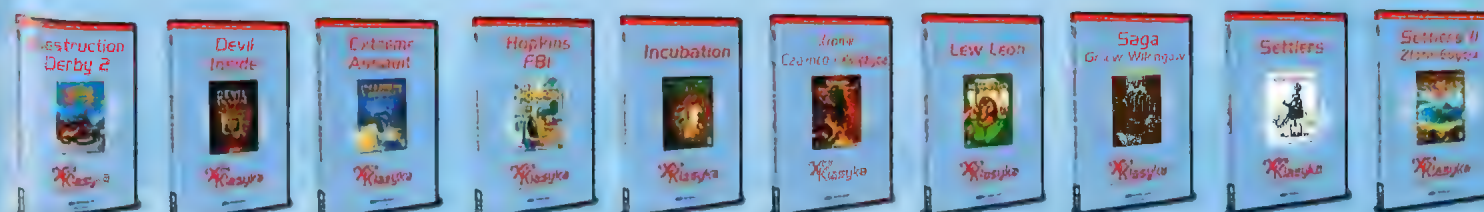
19⁹⁰
złotych

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży Settlers 2: Złota Edycja oraz dziewięć innych gier z serii „Extra Klasyka”. Nowych wydań klasycznych hitów szukaj w salonach Empik, hipermarketach i dobrych sklepach z grami.





W grze The Mummy: The Curse of the Pharaohs, w której występują Lara, Rynn i Julie, gracz może się bawić w rolę bohatera z gatunku action adventures, czyli tej, w której bohater musi być walczyć z wieloma przeciwnikami, a podobieństwo jest tym większe, że w grze z Rebellion głównym bohaterem także jest facet, niejaki Rick O'Connell. Chyba oczywiście jest, że przeciwnikiem naszego amerykańskiego bohatera będzie tajemniczy jegomość w bandażach. Aby dowiedzieć się, kto zacz. wystarczy pójść do kina na obraz pod tym samym tytułem co gra. Sukces kasowy filmu sprawił, że postanowiono również wydać grę (dokładnie odwrotnie jest z Tomb Raiderem) i dlatego możemy teraz wcielić się w rolę O'Connella oraz własnoręcznie uchronić świat. Przed kim? Już mówię.

Czarny Iwan

Tę grę to gra z gatunku action adventures, czyli tej, w której bohater musi być walczyć z wieloma przeciwnikami, a podobieństwo jest tym większe, że w grze z Rebellion głównym bohaterem także jest facet, niejaki Rick O'Connell. Chyba oczywiście jest, że przeciwnikiem naszego amerykańskiego bohatera będzie tajemniczy jegomość w bandażach. Aby dowiedzieć się, kto zacz. wystarczy pójść do kina na obraz pod tym samym tytułem co gra. Sukces kasowy filmu sprawił, że postanowiono również wydać grę (dokładnie odwrotnie jest z Tomb Raiderem) i dlatego możemy teraz wcielić się w rolę O'Connella oraz własnoręcznie uchronić świat. Przed kim? Już mówię.

Mija 3000 tysięcy lat. Jest rok 1925. Imhotep zostaje przypadkowo obudzony przez młodą panią egiptolog Evelyn Carnahan. W ruinach Hamunaptry towarzyszą jej brat Jonathan oraz młody legionista i awanturnik O'Connell. W grze pojawiają się także dwie inne postacie. Zły, podstępny i tchórzliwy Beni (sługus Imhotepa) oraz Ardeth Bay - przywódca starodawnego kultu mumii.

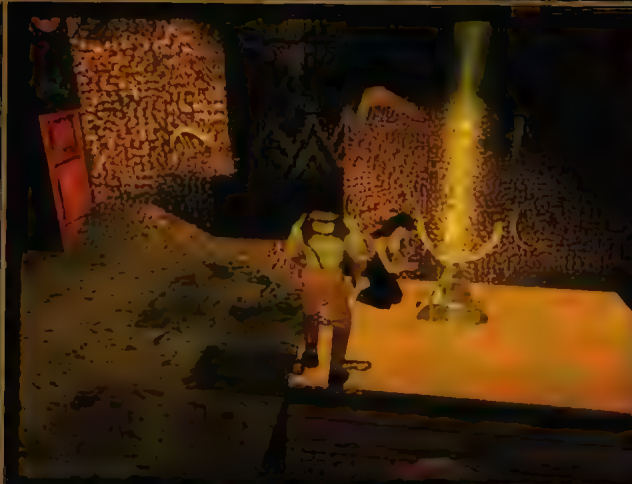
O'Connell wkracza w zatęchłe i pokryte grubym kożuchem kurzu korytarze świątyni-grobowca.

Tak rozpoczyna się przygoda, która naprawdę mnie wciągnęła. Zastanawiam się teraz, czemu to zawdzięczać, bowiem The Mummy to gra pod wieloma względami słaba. Porcinając od zaskakującej wręcz sztywności bohatera, poruszającego się z gracją Pinokia, któremu połamano drewniane nogi i ręce, a kończąc na questach, które są tak banalne, że aż nudnawe. Mimo tych, zdawałoby się, przekreślających grę wad. The Mummy ma w sobie coś, czego zabrakło np. w najnowszym Tomb Raiderze. Ma klimat i, jak dla mnie, całkiem sporą grywalność.



Breidan Fraser, czyli facio, który grał Ricka O'Connella, występuje też w grze komputerowej. Na potrzeby gry użyczył zarówno

Pod bandażami kryje się postać Imhotepa, Najwyższego Kapłana Ozyrysa. Za popełnienie świętokradztwa zostaje on skazany przez faraona Seti Pierwszego na najwyższą karę. Karę tak straszną, że nigdy wcześniej jej nie praktykowano. Zostaje z mumifikowany za życia, pozostając jednak w stanie pół-życia. Jego ciało będą pożerać przez wieki krwiożercze skarabeusze. Sarkofag Imhotepa zostaje złożony w legendarnym Mieście Zmarłych - Hamunaptry.



swojego głosu, jak i zdjęcia buziuchny, które możemy sobie wyświetlić na ekranie (podobnie jak fotkę Maxa lub Annie z Carmageddon 1). Zakres jego ruchu jest bardzo ograniczony, co widać i czuć (podobnie

było z Indiana Jones). Specyfikę poruszania się bohatera najlepiej odda komentarz Gem'iniego: "Facet biegnie, jakby miał pampersa w majtkach". I coś w tym jest. Jeżeli graliśmy ostatnio w jakąkolwiek grę z gatunku, od razu poczujemy, że Ricki poknął kij od szczotki i założył coset babci. Nie ma co się nad tym dłużej rozwodzić, na pewno jest to rzecz, która mało komu przyjdzie do gustu.

Przygody naszego bohatera to standardowe zadania, które po wielokroć odrabialiśmy już w innych grach z tego gatunku. Chociaż... pojawia się również parę oryginalnych pomysłów. Jednym z nich jest np. miana sposoby prezentacji gry z trybu TPP na widok z góry lub z boku. Oczywiście nie do końca Frogger lub Prince in Persia, ale wrażenia wcale nie są aż tak odmiennne. Kamera typująca swym okiem góry pozwala nam na sprawne kierowanie bohaterem w jednej z sal, która jest labiryntem. Aby się z niego wydostać, nie wystarczy znaleźć właściwą drogę. Trzeba również stanąć na każdej płytce w komnacie (zmieni wówczas kolor) i uciec przed krwiożerczą narzeczoną Imhotepa. Oprócz tej latającej babki, zagrożeniem są również pułapki i zwykłe mumie (staryści?), które próbują uciąć O'Connella. Nie jest to ostatnia niespodzianka. W innym miejscu O'Connell goni Beniego. Kiedy bohater spada do ciemnego korytarza, gra zmienia się w klasyczną platformówkę. Oznacza to, że bohatera widzimy z boku, podobnie jak Abe'a w Oddworld: Abe's Exoddus. Beni dosłownie



rzuca kłody pod nogi O'Connella. Trzeba będzie przebiec cały ciąg korytarzy i chodników i uważać, aby nie zostać zmiażdżonym przez kamienne walce i kule.

Takie niespodzianki powinny się spodobać graczom, na pewno urozmaicają grę, pojawia się jednak pewne zastrzeżenie. O'Connell ma standardowo "kilka żyć". Każdy etap przygody składa się z sześciu pomniejszych fragmentów (które symbolizuje tar-



cza umieszczona po prawej stronie ekranu). Oznaczają one miejsca, w których O'Connell musiał otworzyć drzwi do kolejnego fragmentu podziemi. Jeżeli zginie w trakcie przygody, a mamy jeszcze "zapasowe życie", cofniemy się do miejsca, gdzie bohater uruchomił ostatnie kamienne wrota. Gorzej, gdy już nie ma extra life na liczniku. Nawet jeśli jesteś w ostat-

nim fragmencie planszy, oznacza to, że zaczniesz zabawę od początku. Ponieważ plansze są naprawdę potężne i jedną można przechodzić i kilka godzin, rozumiemy, że płakać się chce i zgrzytać zębami. W The Mummy save game jest tylko po całych etapach, nie można zapisać gry w trakcie przygody. To tak samo, jakby w Tomb Raiderze save'y można było robić wyłącznie po ukończeniu całego etapu gry. Wyobrażacie sobie tę mordęgę?

Właśnie coś takiego zasewrowali nam twórcy The Mummy. Wścieć się można i zupełnie zniechęcić, bo ileż razy można przechodzić ten sam etap. Nawet jeśli jesteś the best, a Tomb Raidera przeszedłeś z zamkniętymi oczami - i tak skończysz marne. Dlaczego? Z kilku powodów. Po pierwsze, miejsca takie, jak wymienione wcześniej, gdzie kamera pracuje zupełnie inaczej, a obraz widzisz z innego ujęcia, oznaczają również pewną zmianę w zachowaniu i prowadzeniu postaci. Trudno w przeciągu kilku sekund zupełnie się przestawić w inny tryb obserwacji i gry, a czasu na naukę nie ma, bo mumia już wgrzyza się w szyję. Nie ma siły, O'Connell padnie trupem. Zdarzy się to prawie na pewno kilka razy pod rząd i... zaczynamy cały etap, z którym męczyliśmy się pół nocy, od nowa! Wspaniale, nieprawdaż?

Wspomniane niespodzianki nie są jedyną "atrakcją" w grze. W jeszcze innym miejscu, gdzieś w głębokim lochu pod piramidą, O'Connell będzie musiał przepłynąć podziemną rzekę. Niczym zawodowy surfer, balansując ciałem, płynąc na drewnianej kłodzie. Po drodze musi skakać, pochylać się, unikać różnych twardych niespodzianek, które mogłyby rozbicić mu głowę lub połamać nóżki. Wszystko było by ok., tyle że pojawia się poprzednie zastrzeżenie. (Sposób obserwacji jest nieco inny.) Na dodatek zabrakło tu precyzji. Mimo że wyskoczysz bohaterem w odpowiedniej odległości, okaże się, że O'Connell zmarł. Nie widać, co prawda, dlaczego, ale nie zmienia to faktu, że masz trupa, który właśnie zatonął. Być może chodzi o to, że fala uderzeniowa, która wytworzyła się po upadku kamiennej kolumny, trafiła naszego hero? Lub może tak się przejął, że zabrakło mu powietrza?

Gra jest bardzo nierówna. Ale mimo wszystkich niedoróbek i niedociągnięć gra się po prostu znakomicie. To prawdziwa przygoda pełna niespodzianek, która daje sporo satysfakcji i nieźle podbija poziom adrenaliny we krwi.

Do kogo się modlić?

Imhotep był sługą Ozyrysa, jego Najwyższym Kapłanem, Kim był jednak Ozyrys?

Ozyrys (mitologia egipska), jeden z najważniejszych bogów w starożytnym Egipcie, łączący aspekty władzy króla, władcy umarłych i ich sędziego oraz symbolu odradzającej się przyrody (bóstwo natury). Jego kult wprowadzany jest z Busiris w Delcie. Innym ważnym sanktuarium Ozyrysa było Abydos. Według teologii heliopolińskiej był synem Geba (Ziemi) i Nut (Nieba), bratem i mężem Izidy, ojcem Horusa. Został zabity przez brata i przeciwnika, Set, w czasie walki o władzę nad Egiptem. Izida zebrała pocięte na kawałki i rozrzucone ciało męża i przy pomocy bóstw przywróciła mu życie. Zmarłychwstał Ozyrys musiał jednak stać się opiekunem zmarłych i został władcą świata pozagrobowego. Czczono go również jako boga wegetacji roślin.

Ozyrys przedstawiano jako mumię w koronie atef na głowie, z insygniami władzy królewskiej (bicz i berło) w skrzyżowanych rękach. Twarz malowano na zielono. Symbolem Ozyrysa był filar Dzed. Kult Ozyrysa upowszechniał się stopniowo, aż stał się uniwersalny. Od V dynastii (XXV/XXIV w. p.n.e.) każdego zmarłego faraona utożsamiano z Ozyrysem. Później każdy zmarły dostępował takiego zaszczytu.

Najstarsza wersja dziejów Ozyrysa pojawia się w "Tekstach piramid" z czasów V dynastii, a niektóre elementy legendy ozyriańskiej pojawiają się później w "Tekstach sarkofagów" (okres Średniego Państwa). Od czasów Średniego Państwa doktryna ozyriańska zaczęła odnosić triumf nad statą doktryną solarną.

Utrwalił się chthoniczny charakter kultu Ozyrysa. W czasach hellenistycznych i rzymskich kult Ozyrysa-Serapisa, jako synkretycznego bóstwa identyfikowanego z Dionizosem, Hadesem, Heliosem i Okeanosem, wyszedł daleko poza granice Egiptu. Kult ten (Ozyrys jako bóg-zbawca) miał wielkie szanse stać się jedną z uniwersalnych religii wielkiego Imperium Romanum.

Nie jest wykluczone, że Ozyrys był postacią historyczną, najwcześniejszym władcą, który zjednoczył Deltę lub nawet cały Egipt (związek Ozyrysa z egipską monarchią).



Ozyrys ze świątyni jubileuszowej Totmesa III w Kamaku, XV w. p.n.e., Egipt. Autor: Anna Szaleńcowa.

Pomysł o przyszłości

Mumifikacja celowa znana była wielu starożytnym cywilizacjom (Egipt, Inkowie, kultury Birmy i Oceanii). Najbardziej rozpowszechniła się w starożytnym Egipcie (od III tysiąclecia p.n.e. do VI w. n.e.). Zabieg ten traktowany był jako warunek życia pozagrobowego (konieczne przetrwanie ciała). Proces mumifikacji trwał ok. 70 dni, podczas których usuwano organy wewnętrzne (przechowywane potem w naczyniach zwanych "kanopami"). Ciało moczone w specjalnych roztworach, a następnie, po namaszczeniu wonnościami i wypełnieniu wnętrza substancjami żywicznymi, starannie owijano bandażami lnianymi. Często mumie powlekano asfaltem. Mumie (zaopatrzone w teksty religijne - Księgi Umarłych) umieszczano w sarkofagach (w trumnie wykonanej z masy papirusowej i zdobionej). Jakość procesu mumifikacji zależała od pozycji społecznej zmarłego (najdoskonalsza dotyczyła władców). Uboodzy byli chowani bez trumien, bogatym zaś (od czasu Nowego Państwa) złożono twarz, ręce i stopy oraz ozdabiano mumie biżuterią. W czasach rzymskich zaopatrywano mumie w portret (portrety fajumskie). W starożytnym Egipcie mumifikowano również święte zwierzęta (byki, ibisy, pawiany, koty, krokodyle).

i mogli wcielić w życie. Nie raz podkoczyłem na fotelu, gdy zobaczyłem nagle wylaniającą się z piasków mumię lub poczułem, że nogi mojego bohatera za-



12



16

czynają więznąć w twardym dotychczas podłożu.

Tak jak wielkie są moje pretensje do sposobu poruszania się O'Connella i braku save'a w trakcie gry, tak nie mogę wiele zarzucić lokacjom. Na pewno nie są wyjątkowo oszalałymi, ale zostały zaprojektowane przejrzyście i z rozmachem. Co tu dużo mówić. Przedostatnia przygoda Lary rozgrywała się przecież w świątyni Horusa. Była to świątynia tylko z nazwy, brak jej było autentyczności. Zwyczajnie nie robiła wrażenia. W The Mummy jest inaczej. Penetrując starożytne grobowce, niemal czuje się tysiącletni pył, który wzbija się spod nóg. Być może właściwy klimat kreuje naprawdę doskonała muzyka i tło dźwiękowe, a wspólnie z grafiką daje to właśnie taki bardzo dobry efekt. Jeśli nawet tak się dzieje, to pozostaje jedynie życzyć sobie więcej takich pozytywnych wrażeń.

Dobrze zaprojektowane i nieźle wyglądające lokacje zapewniają ożywione przez Imhotepa monstra. To kolejna fajna rzecz w The Mummy. Klasyczne mumie, które jęczą potępieńczo i ciągną za sobą bandaże, to podstawowy przeciwnik, który będzie ginął tonami. Poza tym pojawiają się również odziane w rytualne stroje szkielety. Ci przeciwnicy dzierżą w kościstych łapach oszczep, łuki lub wielkie miecze i są na dodatek bardzo szybkie. Ich również można spotkać bardzo często. Co ciekawe, wrogowie rzadko po prostu czekają na O'Connella, aby zginać z jego ręki. Chłopaki z Rebellion postanowili nas trochę postraszyć. Może być tak, że gdzieś głęboko pod ziemią będziesz skradał się przez cieniny korytarzy. Muzyka nagle uciśnie, a jedynym dźwiękiem będzie drżący mózg odgłos spadającej gdzieś kropli wody. Nagle ściana, przy której się

Wspomniane atrakcje doskonale urozmaicają grę i świetnie mimo wszystkich niedoróbek i niedociągnięć, gra się po prostu znakomicie. Dzieje się tak właśnie dlatego, że autorzy mieli pomysły, które chcieli

skradać, pęknie z ogłuszającym łoskotem. Gdzieś z tyłu słychać taki sam dźwięk. Z gruzu wylatują szkielety wymachujące wielkimi mieczami. Właśnie takie i inne niespodzianki sprawiają, że The Mummy jest ciekawą grą, od której trudno się oderwać. Na pewno nie da się przy niej siedzieć z obojętną miną. Tu się po prostu coś dzieje. Co chwila jesteś atakowany w inny sposób, czekają cię nowe wyzwania.

Aby im sprostać, O'Connell musi dysponować okazałym arsenałem. Jego podstawową bronią są dwa rewolwery. Broń względnie skuteczna, bowiem zanim mumia zrozumie, że została trafiona i padnie, zdąży zazwyczaj trzepnąć O'Connella w ucho. Korytarze są wąskie, a umarliki pojawiają się właściwie tuż przy bohaterze, dlatego niezły refleks jest wysoce wskazany. Aby spektakularnie wykończyć mumie, wystarczy zwykła, swojska pochodnia. Za jej pomocą można podpalić zdechłaka i definitywnie z nim skończyć. Poza tym w arsenale O'Connella znajdują się również shotgun, maczeta, dynamit, broń Lewisa (CKM), amulet, Złoty Miecz. Niektórych przeciwników w grze można wykończyć tylko bronią magiczną (amulet, Złoty Miecz), ale zazwyczaj wystarczą na nich zwyczajny ołów lub trochę zimnej stali. Najmilszą siecią przeciwników za pomocą CKM-u, ale niestety amunicja do tego karabinka kończy się już błyskawicznie i ciężko ją znaleźć (Egipcjanie w czasach faraonów nie za wiele jej produkowali :)). Ogólnie, brak amunicji do broni to kolejna bolączka, z którą będziecie musieli się uporać.

Oczywiście walka ze sługami Imhotepa i jego czarami to nie wszystko. W niektórych miejscach trzeba trochę pogłównkować, aby dostać się do następnego grobowca czy kolejnej komnaty pokrytej hieroglifami. Zadania nie są jednak trudne. Prawie zawsze będzie to kilka umieszczonych w ścianie płyt,

które należy odwrócić, ułożyć w określonej sekwencji. Może to być np. fresk lub jakiś wzór geometryczny, który należy tak ustawić, aby pasował do malowidła po przeciwnej stronie. Gdzie indziej trudność będzie polegała na znalezieniu i wyciągnięciu kamienia, który uruchomi zapadnie lub przejście. Ciekawe zadanie musiałem wykonać w grobowcu wysokiego dostojnika egipskiego. Sala wydawała się bez wyjścia. Na jej środku stał sarkofag podtrzymywany dwoma łańcuchami. Okazało się, że z grobowca można wyjść po ucięciu łańcuchów.

Sarkofag zapadał się wówczas, a w ścianie otwierało się przejście.

The Mummy to gra bardzo nierówna. Z jednej strony jest to naprawdę fajna action adventure, w której gra się z prawdziwą przyjemnością. Z drugiej zaś, wspomniane niedociągnięcia niemal dyskwalifikują ten tytuł. Mimo wszystko polecam Mumię (ostatecznie można skorzystać z cheatów), bo jest to po prostu przygoda, jakiej ostatnio brak było wśród pojawiających się na PC grach. Prawdziwa przygoda pełna niespodzianek, gra, która daje sporo satysfakcji i nieźle podbija poziom adrenaliny we krwi. Przekonaj się sam, czy dasz radę Imhotepowi.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Rebellion

Dystrybutor:

Konami

Internet:

http://www.konami.com

Wymagania:

Windows 9x, Pentium 266 MHz,

RAM 32 MB, 4x CD-ROM

Akcelerator:

tak, z min. 8 MB RAM

Plusy:

- świetna muzyka
- doskonały klimat
- niezła grafika
- przemyślane, wciągające scenariusze
- niezłe fani ki

Minusy:

- brak save game w trakcie gry
- gniazda tekstury
- sztywne, brzydko poruszające się bohatera

NIE IGRAJ Z OGNIEM

10/10 - Strefa.com
9/10 - Reset
9/10 - Valhalla.pl
9/10 - Gry.hoga.pl
9/10 - Interia.pl
9/10 - Zaloga G
5,5/6 - Click!
8,5/10 - Gry.wp.pl
8,5/10 - Wr.pl

W pudełku znajdziesz plakat Konoko!

Dystrybucja w Polsce: **PLAY**
 www.play-it.pl
 Wirtualny Sklep Realna Korzyść
 www.mip.pl
 tel. (033) 811 87 29

Rockstar Games, the Rockstar logo, the Take 2 logo and Take 2 Interactive Software

JETFIGHTER IV

FORTRESS AMERICA

"Ameryka też się sypie, to urobny rozdział...". Znamie to? Nawet jeśli nie, to z pewnością nieraz słyszeliście coś podobnego z ust jednostek wojskowych. USA zawsze ma prawo do grzebania w przeszłości, ale nie w stylu bycia. Nie mnie w tej chwili odcinać te zarzuty, szczególnie że nijak się mają do tomali. Z pewnością jednak mogą stwierdzić, że Stany Zjednoczone Ameryki są krajem potężnym i nawet pewne perturbacje w wyborze nowego prezydenta nie zmieniają tej sytuacji. Czy kiedyś zagłębimy do porannych gazet i dowiemy się, że ktoś postanowił wypowiedzieć temu kolosowi wojnę? Oczywiście, już dzisiaj! Tyle tylko, że cała historia będzie od początku do końca zmyślona, a w dodatku będziemy mogli wziąć w niej udział.

Deerman

Oczywiście żadne w miarę "rozsądne" państwo nie porwałoby się na atakowanie USA samopas. Dlatego w niedalekiej przyszłości dwa mocarstwa, Chiny i Rosja, oraz nieco mniejsza Korea Północna zawiązują koalicję. Długo planują, jak wspólnymi siłami ugryźć gwiazdzistą sztafardę, aż w końcu decydują się podjąć pierwszy krok. Pewnego pięknego dnia u wybrzeży Kalifornii pojawia się flota uderzeniowa koalicji. Jej siła opiera się na wynalazku, który do niedawna był tak ściśle tajny, że chyba sami projektanci nie wiedzieli o jego istnieniu. Zdając sobie sprawę, że potęga militarna USA w dużej mierze polega na lotnictwie, Chinczyki stworzyli superlotniskowce, dzięki którym mają nadzieję na pokonanie sił powietrznych swojego odwiecznego wroga ideologicznego. W powietrze wzbijają się pierwsze maszyny... Tereny wokół miasta San Francisco stają się nieмыми świadkami heroicznej walki amerykańskich pilotów w obronie ojczyzny oraz przyszłości całego świata.

Ostatnie zdanie może wydawać się zbyt wyidealizowane, ale myślę, że doskonale wprowadza w klimat nowego, czwartego już Jetfightera. Gracz uruchamiając grę, automatycznie staje się jednym z setek pilotów walczących z najbardziej chyba bezpośrednim zagrożeniem swego kraju, jakie kiedykolwiek miało miejsce. Do akcji przeciwko zjednoczonym siłom najemców popycha patriotyzm i narodowa dumka, nie licząc oczywiście potężnych silników odrzutowych zainstalowanych w myśliwcu. Posyłając kolejne tony ołowiu i materiałów wybuchowych, walczą o przetrwanie miła niepokojonej Ameryki - kraju, który jest rajem na ziemi.

Cóż, celem gry rzeczywiście jest odpardzenie wrogich sił inwazyjnych, ale rzecz jasna nie trzeba nastawiać się na tak osobiste przeżywanie kampanii. Jednakże "amerykanizm" w tej grze widać w każdym dosłownie momencie. I, prawdę mówiąc, absolutnie to nie przeszkadza. Przeciwnie, sprawia, że grając możemy poczuć coś dziwnego, nawet jeśli uświadomimy sobie, że to na pewno warto go doświadczyć.



Ale nie każdy musi czuć się obrońcą kraju wspaniałości, nieprawdą? Jeśli wszystko, co amerykańskie, wywołuje w tobie uczucie obrzydzenia, JF4: Fortress America również ci się nie spodoba. A szkoda, bo na rynku zarzucanym coraz to nowymi ultrarealistycznymi lub absolutnie niegrywalnymi symulatorami ta perła jest swego rodzaju perełką. Niezależnie w amerykańskim filmie, tutaj liczy się zapierające dech w piersiach tempo, a do tego realistyczne - takich jak fizyka lotu czy ogólnie pojęty realizm - nie przykładają się zbyt wielkiej uwagi. Liczy się efektowna akcja i, rzecz jasna, zadanie

jak największych strat przeciwnikowi. Cele misji są na tyle zróżnicowane, że naprawdę nudzić się ciężko.

Całą przygodę z Jetfighterem proponuję zacząć (oczywiście nie licząc instalacji) od wykonania wszystkich misji treningowych. Ponieważ do zachowania maszyny trzeba się przyzwyczaić, naprawdę przyda się tych kilka kursów, w których dzięki cierpliwym podpowiedziom instruktorów (i dokładnym wyjaśnieniom w instrukcji) nauczymy się startować w różnych warunkach, używać uzbrojenia, korzystać z pomocy skrzydłowego itp., itd. Moim skromnym zdaniem misje treningowe w JF4 należą do czołówek w tego typu grach. Dzięki nim, zaczynając właściwą kampanię, obsługujemy wszystkie systemy myśliwca intuicyjnie i możemy skupić się na wykonywaniu zadań. Rzecz jasna trzeba tu powiedzieć, że JF4 to bardziej ambitna (bardzo) strzelanina niż symulator, choć wspaniale takowy udaje. Rasowi komputerowi piloci z pewnością porzucą ten tytuł jako zbyt mało realistyczny, ale zwykli gracze mogą się dobrze bawić, a przy okazji nauczyć kilku rzeczy, które z powodzeniem wykorzystają, grając w bardziej realistyczne symulatory.

Jako mieszanka symulatora z grą akcji JF4 oferuje graczowi wiele udogodnień. Podstawowym i pozwalającym ukończyć każdą misję jest opcja automatycznego lądowania. Niezależnie od miejsca, w którym się znajdujemy, możemy zakończyć lot i bezpiecznie znaleźć się na ziemi. Oczywiście, jeśli ktoś się uprze, może lądować sam. Przy wykorzystaniu stosu przyrządów pomocniczych operacja ta jest naprawdę wykonalna. Innym udogodnieniem, które świadczy o nastawieniu się wybitnie na akcję, jest seria skrótów klawiaturowych uruchamiających różne uławienienia. Można więc włączyć nielimitowaną amunicję, nietykalność dla pocisków przeciwnika i wiele innych tego typu udogodnień, które pozwalają jeszcze bardziej skupić się na eksterminacji wroga.

Tutaj trzeba wspomnieć o pewnej rzeczy niezmiernie istotnej dla wszystkich miłośników gier (i filmów) akcji, a mianowicie o dostępnym uzbrojeniu oraz przeciwnikach, których można z jego pomocą wysłać do lepszego świata. Gra oferuje nam możliwość pilotowania trzech maszyn używanych przez USAF. Są to F-14, F-18 i F-22, czyli teoretycznie przekrój maszyn służących do różnych zadań. W rzeczywistości (czytaj w grze) wszystkie te myśliwce zachowują się praktycznie jak samo, co prowadzi do tego, że wybór samolotu do danego zadania zależy tylko od kaprysu pilota. Nie ma w tym nic złego, jeśli tylko chcemy się bawić, a nie poważnie latać. W zależności od postawionego przed nami celu musimy odpowiednio uzbroić naszego ptaszka. Tutaj wybór nie jest może oszałamiający, ale z pewnością wystarczający do poczynienia wymaganych szkód. Uzbrojenie, oprócz nieśmiertelnego działka Vulcan, dzieli się na powietrze-powietrze i powietrze-ziemia. W pierwszej kategorii znajdziemy kierowane pociski rakietowe stanowiące stałą obsadę "gier samolotowych", czyli Sidewindery, Aamramy i Phoenixy. Wystarczy to w zupełności do zlikwidowania każdego celu powietrznego. Natomiast



cele naziemne możemy potraktować kierowanymi laserowo pociskami Maverick, bombami Mk.82 i Mk.84 oraz kierowanymi laserowo bombami GBU-24. Wybór nie jest spory, ale gdyby był większy, wówczas gracze nieobeznani z symulatorami mieliby problemy. A tak, proces przygotowania maszyny do misji wymaga dosłownie kilku kliknięć, po których można już wzbić się w powietrze.

Przezworza, jak już wspominałem, rozciągają się wokół San Francisco. Teren gry obejmuje łącznie pięćdziesiąt tysięcy stóp kwadratowych, a graficy postarali się, żeby był on jak najbardziej zbliżony do realnego. Trzeba powiedzieć, że udało im się to naprawdę wspaniale. Teren, szczególnie po zainstalowaniu tekstur w wysokiej rozdzielczości, wygląda dość ładnie i można by się przyczepić jedynie do niedokładnego nałożenia tekstur, miejscami widać bowiem, jak się ze sobą łączą. Jednak, pomijając ten drobny mankament, grafika w JF4 jest naprawdę dobra. Obiekty naziemne i powietrzne wymodelowano bardzo starannie, a engine napisano tak, żeby gra była przede wszystkim dynamiczna i porywająca. To udało się w stu procentach. Różnorodne misje, które przyjdzie nam wykonać, zaprojektowano tak, że nie ma w nich miejsca na nudę. Ciągłe coś się dzieje i często wykonanie zleconego zadania wymaga naprawdę sporej koncentracji. Walki powietrzne (z ang. Dogfight) toczą się w szalonym tempie, a szeroki wybór przedmiotów sprawia, że w ogóle się nie nudzą. Podobnie zresztą wygląda sprawa z atakami na obiekty naziemne. Trzeba wykorzystywać ukształtowanie terenu, a bombki czy rakietki często kierować na jeden, konkretny, ukryty pośród wielu innych cel. Ogólnie rzecz biorąc, JF4 to spora dawka naprawdę dobrej zabawy.

Autorzy postarali się również, aby po skończeniu kampanii gracz nadal miał co robić. Dzięki pojedynczym, generowanym pod dyktando graczom, misjom, można grać bardzo długo, nie powtarzając żadnego zadania. Do tego w grze znajduje się tryb free flight oraz multiplayer pozwalający toczyć pojedynki maksymalnie szesnastu sieciaczkom.

Do sterowania grą, mimo iż jest to bardziej zręcznościówka niż symulator, zaleca się używanie dobrego dżojstika. Dopiero wtedy można bawić się naprawdę dobrze i nie pisać, że Matka Natura nie wyposażała nas jeszcze w trzecią rękę.



Stany Zjednoczone Ameryki są krajem potężnym i nawet pewne perturbacje w wyborze nowego prezydenta nie zmieniają tej sytuacji. Czy kiedyś zajrzymy do porannych gazet i dowiemy się, że ktoś postanowił wypowiedzieć temu kolosowi wojnę? Oczywiście, już dzisiaj, tyle tylko, że cała historia będzie od początku do końca zmyślona, a w dodatku będziemy mogli wziąć w niej udział.

Podsumowując, Jetfighter 4 jest grą naprawdę dobrą, może nie rewelacyjną, ale solidną. Wielu graczy - ot, taki np. Yasu, który zęby zjadł na wielu symulatorach - twierdzi, że denerwuje go w tej grze jedna rzecz. Mianowicie, aby ukończyć misję, trzeba dokładnie wykonać jej cele. Wystarczy jeden błąd i trzeba zaczynać od nowa. Oczywiście jest to jak najbardziej logiczne, ale skoro gra jest nastawiona na akcję, autorzy powinni rozwiązać to w jakiś inny sposób. Cóż, wielkim hicielem JF4 nie będzie, ale jeśli czujecie się na siłach, aby bronić USA przed najeźdźcami, próbujcie, powinno się wam spodobać.

Producent:
Mission Studios

Dystrybutor:
Play-It! tel. (018) 4440500

Internet:
www.jetfighteriv.com

Wymagania:
P333, 32MB Ram, CD-ROM, 400MB wolnego miejsca na dysku

Akcelerator:
koniczyna

Plusy:

- wciągająca akcja
- dobrze przygotowane misje treningowe
- całkiem dobre wykonanie

Minusy:

- nie ma siłowni dla pilotów :)
- nie dla ortodoksyjnych maniaków symulatorów

STR. 193 PRZEKAZ

Pokonaj Lorda



Jak zamawiały prenumeratę?

- Prekazy wypowiadają się w imieniu i na odpowiedzialność za opóźnienia spowodowane błędem lub niewykonaniem prenumerat. W przypadku osób, które chcą prenumeratę CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zawsze trzymajcie na uwadze numer PIN (nie numerem obejmuje prenumerat) i pamiętajcie, że wypłaty należy dokonywać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi płatność. Czyli: jeśli typowa osoba otrzymuje pierwszy numer, to: prenumeratę rozpoczynając, nie od dnia, na opłacamy prenumeratę do 15 maja, jeśli data została pomyślna.
- Jeśli termin nie został pomyślny, prenumerat przesuwa się o jeden miesiąc.
- Prenumerat w planie prenumerat, należy wysłać pomyślnie.
- Prenumerat w planie prenumerat, należy wysłać pomyślnie.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Masz oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Są to do tego odwołania słowa przekaz.
- Pamiętaj o zamawianiu całości wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł.

UWAGA: Dysponujemy numerami 6, 10, 11, 12/99 i wszystkimi z 2000.

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumerat, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Biura Prenumerat od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.

Artur Malasa, tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 10 41, e-mail: artur@interetvnet.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumerat. Należy się, że braku podpisu może spowodować trudną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro nie mamy nazwiska - musimy czasami wysłać. Prosimy, bierzemy więc na kłopot - zamierzacie nam i sobie problemem, podpisując: zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uciąć się na papier. Wszelkich danych osobowych, który nie wypisze Nam prenumerat. Nie odpowiadacie się, że za wszystkie Nam materiały reklamujemy. Nie odpowiadacie Nam danych (faktów) reklamujemy. Wszelkie adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, na które (z) odpowiadacie!

Niech Prenumerata będzie z Tobą!

• Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Dartha VATera!

z CD-Action

- 12 numerów x 13 zł = 156 zł (oszcz. dzasz 66 zł)
- 6 numerów x 14 zł = 84 zł (oszcz. dzasz 27 zł)
- 3 numery x 15 zł = 45 zł (oszcz. dzasz 10,5 zł)

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Gwarancja utrzymania niskiej ceny!



colin mcrae rally 2.0

No tak, klamka zapadła: przełom wieków i tysiącleci kojarzyć mi się będzie zawsze z kolorem pistacji. Dokładnie takim samym, jak pudełko Colina McRae Rally 2.0, które znalazłem pod choinką. Jego zawartość sprawiła, że święta spędziłem nie tradycyjnie przy stole, nieprzytomnie się obżerając, lecz za wirtualną kierownicą wirtualnego Peugeota 206 WRC, na wirtualnych drogach i bezdrożach Francji, Włoch, Australii, Szwecji...



Gemini

Colin McRae Rally 2.0, sequel uznanej komputerowej symulacji rajdów, gości u nas już parokrotnie. Ostatnio tak jakoś ze dwa miesiące temu, gdy na gorąco spisywałem wrażenia z wersji beta tego objawienia dla miłośników wchodzenia w zakręty bokiem i w opłokach kurzu. Już wtedy, obcując z - jakby nie było - produktem w 80 procentach (na oko) kompletnym, czułem, jak bardzo różni się on - in plus naturalnie - od Rally Championship. Ten bowiem, jakkolwiek początkowo zachwycający, na dłuższą metę okazywał się, niestety, dziełem zupełnie przeciętnym, grą. Jej twórcy, skoncentrowani najwyraźniej na maksymalnym dopieszczaniu oprawy, zapomnieli o czymś tak dla symulacji rajdów podstawowym, jak... satysfakcja z jazdy. Mimo to jednak nie miałem pojęcia, że CMR2 będzie produktem AŻ TAK dobrym! To wszystko bowiem, co nie podobało mi się w beczie, w wersji pudełkowej bądź nie pojawiło się w ogóle, bądź zostało zmienione tak dalece, że... już nie mogło się nie podobać!

Wyjaśnijmy sobie jedną rzecz już na wstępie: Colin McRae 2.0 NIE JEST symulatorem samochodu rajdowego! To jedynie zręcznościówka. Albo aż zręcznościówka, gdyż jej wykonanie, pod względem tak formy, jak i treści, w chwili obecnej w naturalny sposób sytuuje ją na najbardziej wystającym stopniu na podium! Jej założenia są wręcz ekstremalnie proste: dany odcinek toru wytyczony tak, by zmieścić maksymalnie wiele zakrętów, trzeba pokonać w czasie krótszym niż pozostali star-



Przyznam się wam do czegoś: nie cierpię recenzować gier wcześniej przemielonych już w zapowiedzi czy beta-tescie. Tym razem jednak zrobiłem wyjątek, bo znacznie gorsze od groźby powtarzania raz już wygłoszonych sądów byłoby ominięcie opisu przyjemności wynikającej z gry...

tujący. Nie jest to łatwe, a przynajmniej nie na poziomach wyższych niż "łatwy", gdzie przewaga ok. 10-20 sekund na odcinku jest niemal pewna. Nie jest to łatwe - bo nie tylko od determinacji w deptaniu

pedału uwalniającego 300 koni i nieledwie milimetrowej precyzji w sterowaniu zależy, czy rzeczywiście będziemy pierwsi. Sukces zależy będzie również od umiejętności dostosowania samochodu do charakteru odcinka i panujących na nim w trakcie przejazdu warunków pogodowych!

Zanim jednak w ogóle przyjdzie nam wypróbować różne warianty przełożeń, obniżen i balansów, i badać, jaki wpływ wywierają one na auto, należy owo auto wybrać. Na całe szczęście nie jesteśmy ograniczeni do "firmowego" samochodu naszego bohatera, czyli Forda Focusa. I nie chodzi o to, że mam coś przeciw temu, nie zaprzeczę, foremnemu autku. Po prostu dużo bardziej odpowiada mi aktualny mistrz Peugeot 206 WRC i jako że to do niego czuję miętę, właśnie on został poddany przeze mnie testom, jakich w rzeczywistości nigdy nie odważyłbym się przeprowadzić. Nie ukrywam jednak, wybór samochodu wydaje się mieć kosmetyczne znaczenie: wszystkie samochody, w tym pozostałe po Focusie i 206-tce cztery dostępne na starcie, tj. Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza, Seat Cordoba, mają identyczną charakterystykę. Innymi słowy to, czy zwycięzca rajdu mieć będzie na masce srebrny romb, stylizowane "T", czy gwiazdki, zależy jedynie od naszych upodobań, szanse bowiem na starcie mają te same.

Początkowo samochodów jest, jako się rzekło, 6, w miarę jednak wygrywania kolejnych etapów, w garażu pojawiają się inne, równie ślśniące, m.in. Ford Puma, ale i nieco starsze, jak legenda rajdów - Lancia Delta Integrale, czy jej starsza siostra - Stratos, że o pocziwej "Cossie", czyli



Fordzie Sierze Cosworth nie wspomnę. Nie dość tego: w trakcie gry przyjdzie nam również zasiąść po prawej stronie samochodu w ciasnych fotelikach Mini Coopera i Metro 6R4! Taaak, malerzkie kółeczka tych ostatnich też niegdyś potrafiły obracać się na tyle szybko, by dowieźć tę metalową puszkę z mięsnym wkładem na punkt kontroli



czasu szybciej niż inni... Postępy w realizacji planu udowodnienia, że wiemy i potrafimy stosować się do informacji "cztery prawo, prosta sto", wyciskając zarazem z autka tyle, że ich konstruktorzy złapałoby się za serce, nagradzane są również na inny sposób. Np. prócz samochodów możemy odkryć nowe "ubranko" posiadanych już autek, takie jak inne kolory karoserii rajdowego Focusa, a nawet możliwość maksymalnego wyżyłowania szosowego (a ze stelażem rurek w środku - dziwne jak na fabryczny model) Lancera! Dodatkowo, co parę wygranych na pierwszym miejscu rajdów, otwiera się kolejny okrągły tor bądź wyświetla kod, pozwalający np. sprawdzić, jak to jest jeździć po odwróconych torach, i to w dodatku samochodem, który odbija się jak kauczukowa piłeczka od przeszkód!

Zaraz po wybraniu swego czterokołowego przeznaczenia należy określić, w jaki sposób zamierzamy zdobywać nasze pierwsze trofea. Alternatywę do podstawowego trybu mistrzostw, który stara się jak najdokładniej oddać specyfikę rajdów z ich samodzielną walką z samochodem, torem i własnymi umiejętnościami, stanowi tryb zręcznościowy, wrzucający nas wraz z pięcioma innymi kolesiami w niezniszczalnych samochodach na zamknięte trasy - każąc po prostu zwyciężyć. Ten ostatni tryb, co powiem już teraz, by później do niego nie wracać, jest - moim zdaniem - nie tylko niedoskonały, nie jest nawet dobry! Jego grzechem jest to, że oferuje nieznacznie przepychankową rozrywkę, odbierając zaraz bardzo szybko dobre nawyki nabywane w początku w trybie mistrzostw; tam niemal każde puknięcie czy choćby przytarcie samochodu o przeszkodę to zawsze ogromne ryzyko! I to nie tylko straty kilku sekund - nawet nieukończenia odcinka! To właśnie dlatego, nawiasem mówiąc, szybko zakończyłem swoją arcadową karierę. Podejmując przerwany wątek: brak również w trybie zręcznościowym, naturalnie, ustawień samochodu. Co więcej: najwyraźniej gdzieś po drodze wypadł z niego pilot!

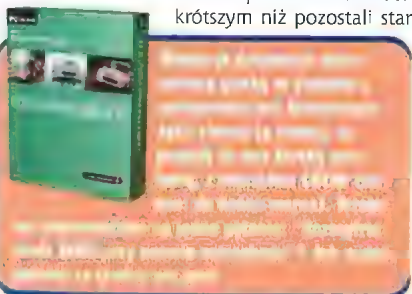
Natura zmierza jednak ku równowadze, więc o trybie mistrzostw niewiele złego da się powiedzieć. Niemal wszystko w nim bowiem - poczynając od zaplecza technicznego w postaci serwisu, odgrywającego nadspodziewanie ważną rolę w przerwach pomiędzy pociskaniem gazu, po zachowanie się samochodu podczas jazdy - odpowiada wymaganiom osób oczekujących na CMR2.0. Najważniejsza spośród równych jest, dla miłośników jazdy po wąskich leśnych drogach z prędkościami pięciokrotnie przekraczającymi zdroworozsądkowe normy, fizyka. Stanowi ona, jak dla mnie, bardzo udane połączenie wymogów zagorzałych "symulantów" (takich, co to by chcieli, żeby na właściwości jezdne wpływ miało nawet ciśnienie atmosferyczne) oraz tych, którzy na fali obejranych przed momentem migawek w sportowych wiadomościach po prostu

chcieliby pokonać kilka metrów szutrów i zasypać widzów chmurą pyłu. Mimo to, zastrzegam, nie sposób zarzucić (grze i fizyce) powielania typowych błędów innych tytułów tego gatunku, czyli sprowadzenia rozgrywki do "wcisnij strzałkę w górę i nie puszczaj pod żadnym pozorem". Tu naprawdę liczy się sposób, w jaki tę strzałkę będziemy cisnąć! Więcej: Codemasters udało się stworzyć sytuację, w której można ustawić samochód nie tylko pod warunki jazdy, ale i osobiste predyspozycje i upodobania!

Weźmy na przykład kwestię poślizgów. Człowiek, który przejeździł Colina (jedynek) wzdłuż i wszerz, stwierdził, analizując na podstawie moich dokonań w bodajże Francji, że tu się jeździ samymi slide'ami. Kiedy udało mu się wreszcie wyrugować mnie z fotela, po samodzielnym ustawieniu swojego własnego samochodu, przejechał tę samą trasę praktycznie bez zostawiania śladów na asfalcie! Cóż jednak poradzić - mnie po prostu bardzo odpowiada jazda długimi ślizgami, ze skręcaniem dużo wcześniej, niż zwykle się to robić, po to, by mniej więcej na środku łuku być już przodem do dalszego przebiegu drogi, i przydeplnąć

ciem gazu wspartym silną wiarą w to, że potężny 300-konny silnik zdola przekazać kołom moc odpowiednią, by wyrwać maszynę z niekontrolowanego ślizgu bokiem.

Mówiąc o właściwościach jezdnych, warto wspomnieć o tym, że NIE są one identyczne od startu po metę; zmieniają się one dynamicznie w trakcie jazdy, na skutek zarówno zmian na wierz-



ni i aury, jak i uszkodzeń. Te ostatnie nader wyraziście przypominają o tym, że pokonywanie wzgórz Grecji z prędkością 170 km/h nie jest rzeczą, do której samochód został stworzony! Nawet po jednym "czystym" odcinku stan układu kierowniczego, wału, półosi znacznie wykazywać objawy zużycia. Cóż zaś dopiero, gdy zahaczmy po drodze o bandę, przytrzymamy skalną ścianę, owiniemy się wokół drzewa... Na szczęście jednak (albo - zależnie od stopnia rajdowej manii - na nieszczęście) wpływ uszkodzeń na samochód jest w gruncie rzeczy nieledwie symboliczny. Testowałem zderzenia czołowe ze ścianą we



Włoszech: moja 206-ka wytrzymała ich z sześć i była w stanie kontynuować jazdę. Fakt, nie byłem później w stanie rozpędzić się powyżej 90 km/h - skrzynia nie pozwalała - przestałem mieścić się w zakrętach. Nie mówiąc o tym, że przestały funkcjonować nawet światła stopu (niektóre pozostają). Jednak nie da się ukryć: samochody starające się z niemal przełamaną płytą podłogową dotrzeć do mety rajdu istnieją wyłącznie na screenach...

Rajdy, a ściślej tory, na których te są rozgrywane, również podlegają wszechmocnej w CMR2 zasadzie wynagradzania osiągnięć. Początkowo na dobrą sprawę dostęp mamy do dwóch: w trybie mistrzostw - Finlandii (ściślej: jej 4 odcinków) oraz paru zamkniętych torów w trybie zręcznościowym. Później, w miarę oswojenia się z samochodem i udowadniania tego na tablicy wyników, gdzie nasz trzyliterowy nick (PSX-owe korzenie, ech...) zacznie pojawiać się na pierwszym miejscu, otrzymamy dostęp do kolejnych: Kenii, Włoch, Australii, Grecji, Francji, wreszcie Wielkiej Brytanii. W miarę upływu czasu i nabierania pewności w prowadzeniu w sprzyjających warunkach (bo na poziomie łatwym pogoda zawsze jest piękna, a tor suchy i czepny), kiedy zwycięstwa z przewagą minut przestaną dawać satysfakcję, nabiera się ochoty na poziom średni. Tu zaś zaczynają się schodki, nagle okazuje się, że wcale nie jesteśmy tacy dobrzy, jak się nam wydawało. Rajdy się wydłużają - 8, 9 odcinków, pogoda się psuje, rozpędzony sza-



leńczo samochód (bo każdorazowe użycie hamulców oznacza kilkusekundową stratę) zaczyna ślizgać się zbyt blisko przeszkód. A chłopaki z innych załóg wyciskają wszystko, co tylko się da, z odpowiednio poustawianych samochodów, zostawiając zaledwie najwyższej kilkusekundowy margines na nieuniknione przecież błędy w sztuce. Wtedy też zaczynają odgrywać istotną rolę wspomniane już parokrotnie ustawienia samochodów. Przyznaję, że podszedłem do nich początkowo jak do zabiegu kosmetycznego - podejrzywając, że nic prócz, być może, skrócenia przełożeń wpływu na autko mieć nie będzie. A tu tymczasem odpowiedni tuning wyznacza granicę pomiędzy zwycięstwem a porażką! I to na poziomie średnim! Poziom expert (13, 14 odcinków) bowiem wymaga już nie tylko jazdy idealnej ze stuningowanym wozem z użyciem ręcznej skrzyni biegów i ręcznego hamulca (obywałem się świetnie bez nich do średniej Wielkiej Brytanii), ale i mocniejszych niż początkowa szóstka samochodów!

Oprawa audiowizualna Colin McRae Rally 2.0 stoi na naprawdę niezłym poziomie. Dźwięk jest wprawdzie jedynie poprawny: ryk silnika, piski opon, grzechotanie szutrów pod kołami, od czasu do czasu przeraźliwy jęk giętych blach i brzęk szkła sypiącego się z porożbijanych szyb i światła nie budzi zastrzeżeń. Za to muzyka tak - wyłączyłem ją w 10 sekund po jej włączeniu. Wszelako wrażenia odbierane przez żrenice pozwalają (niemal) zapomnieć o tamtych brakach. Trójwymiarowe modele samochodów które, co ciekawe, pojawiają się nie tylko w samej grze, ale i w menu (można więc dokładnie je obejrzeć również z przodu), są po prostu doskonałe! I to nie tylko wtedy, gdy zapalają się zielone lampki



startu, ale również gdy nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności doświadczył on kilku bliskich spotkań z elementami otoczenia. Wtedy to szyby zarysowują się siatką spekań, by wreszcie wypaść w ogóle - pozostawiając otwór pozwalający zaglądać do środka (nie widać tego z wewnątrz, a szkoda...). Wgniatające się tylne błotniki nie pozwalają zamknąć trzecim drzwiom, nie mówiąc już o trywialnym gubieniu słabiej przytwierdzonych elementów karoserii, jak lusterka czy spojler...

Na marginesie: moje obawy wyjawione w beta-teście dotyczące kokpitów, czy raczej ich ewentualnego braku, nie potwierdziły się. Dechy rozdzielcze widać, kierownicę można naprawdę pokręcić. Ale, co ciekawe, i tak z nich w etapach, w których coś chciałem osiągnąć, nie korzystałem. Nie tylko dlatego, że generalnie łatwiej jest wchodzić w zakręty, włączając, gdzie zderzaki; nie tylko dlatego, że - katując betę - przyzwyczaiłem się do widoku z perspektywy latawca za samochodem. (Tam kokpitu nie było.) Ale głównie dlatego, że ciężko jest po prostu po paru godzinkach wpatrywania się w przednią szybę samochodu w

trybie rally przenieść się do trybu arcade, gdzie, co ciekawe, kierowcy nie ma wcale...

Pozytywne wrażenie wywiera świat wokół autek. Zarzucenie Francji lub Włochy, dwie najbardziej chętnie reprezentacyjne plansze, i przewieźć się po nich wolniutko... Albo, jeśli nie jesteście w stanie przyhamować, chociaż rozglądajcie się po poboczach. Trasy są realistyczne na tyle zapewne, na ile możliwe jest obecnie ich odtworzenie. Wrażenie zaś, jakie sprawia np. fiński krajobraz, mijany w szaleńczej pogoni za ułamkami sekund, dokładnie na granicy



utraty kontroli nad samochodem, kiedy pojedyncze drzewa rozmywają się, tworząc prawdziwą ścianę lasu, albo gdy w Grecji słońce wyjrzy zza kolejnego wzgórza, oświetlając na moment drogę - jest absolutnie wyjątkowe. Ciekawe, gdyż gdy przyjrzeć się dokładnie elementom ogólnie sprawiającym tak pozytywne wrażenie, dochodzi się do wniosku, że nasza uwaga podświadomie zawęża się do wstążki wytyczonej trasy. Otoczenie bowiem wcale nie jest idealne: potwornie niewyraźne z bliska, postrzępione figury bitmapowych widoków czy niestaranne wycięte i obracające się frontem do samochodu - co raz wyjątkowo na replayach, gdy kamera podąża za autkiem. A i drzewa nie są wcale idealne. Co więcej, wydaje mi się również, że te wytyczone na bezdrożach trasy - Grecja, Australia, Kenia, część Wielkiej Brytanii - miejscami są nieco zbyt kanciaste. Tak, zdaje sobie sprawę z tego, co piszę: wiem, że to bezdroża i nierówności są nie tylko niczym niezwykłym, ale wręcz niezbędnym, tyle że nigdzie w naturze nie udało mi się ujrzyć trójkątnych garbów w poprzek drogi. Może to po to, by w zapowiedziach Colina 3.0 móc się pochwalić, że "jest lepiej niż w dwójce"?

Mimo to jednak, powtarzam, oprawa graficzna może się podobać nawet najbardziej wymagającym. Do tego stopnia, że po pewnym czasie, gdy moja próżność została już zaspokojona, tj. miałem już parę nowych samochodzików w garażu, jeździłem tylko po to, by patrzeć!

Nie sposób zapomnieć o trybie multiplayer. Nie ma też jednak co ukrywać, że o ile przeznaczeniem pokrewnego, codemasterowego 1NSANE były rozgrywki sieciowe, o tyle CMR2 to przede wszystkim zmaganie się z własnymi umiejętnościami i całkiem niezłą AI komputerowych przeciwników. Twórcy mówią o niej, że stworzono ją na wzór sieci neuronowej, jaką każdy z nas (a przynajmniej większość) nosi wewnątrz puszek mózgowych. Nie bardzo wiem, co mieli na myśli, bo nie zechcieli tego stwierdzenia wyjaśnić. Pogląd jednak, że coś w tym jest, wydaje się być uzasadniony o tyle, że rzeczywiście chłopaki, jak to ujął nasz redakcyjny słodzik, Yasiu, "dają radę". To jednak, że Colin wygląda grę głównie single-player, nie oznacza, że nie ma multiplayera czy że takowemu można coś zarzucić! Przeciwnie, pomijając nawet fakt, że ścigać się można razem nawet w 8, to istnieje w Colinie również tryb wywodzący się z czasów, gdy od komputera w ścianę wiodły jedynie kable wysokiego napięcia. Czyli poziomy bądź pionowy - jak wolicie - split-screen!

Warto wreszcie, komentując wykonanie, wspomnieć na koniec element rdzennie nasz, CD-Projektowy: lokalizację wykraczającą poza spolszczenie instrukcji i menu, na obecność mówiącego po polsku pilota, którego podpowiedzi pozwolą w pełni wykorzystywać atut 300 koni pod maską i tolerancyjnego systemu uszkodzeń. Jak zapewne wiecie, w angielskim oryginale był to Nicky Grist, rzeczywisty pilot McRae. Jednak jako że brytyjskie "fri rajt" raczej nie sprawdziłoby się tak dobrze jak tam, będziemy mieć przyjemność gościć w fotelu obok siebie samego K.

Hołowczyca, słynnego Holka! Wymówione jego głosem: "trzydzieści cztery prawo", opatrzone w razie konieczności dodatkowym komentarzem: "most", "wąsko" czy "kamienie na zewnątrz", prowadzić nas będzie pewnie przez pokrecone niczym prece drogi. To zaś, jak się zdaje, jest naprawdę niezbędne: bardzo szybko przyzwyczaiłem się do podpowiedzi pozwalającej na optymalne podchodzenie do najniebezpieczniejszych zakrętów bądź przechodzenie z pełną szybkością przez szóstki i piątki (wyjaśniam: cyfry te oznaczają sugerowany bieg, na którym można próbować prześlizgiwać się przez dany zakręt; ponoć taki właśnie system informowania stosują McRae i Grist).



Co więcej: gdy mój pilot dwukrotnie w którymś z ostatnich etapów średniej Grecji spóźnił się z ostrzeżeniem - dwukrotnie musiałem wygrzebywać się z głębokiego pobocza! Parokrotnie też, na skutek niezrozumienia ściętego ostrzeżenia "nie tnij" - nie mam pojęcia czemu, ale z zamierzonego "nie tnij" zostało "ni..." - testowałem wytrzymałość samochodu, wpadając wprost na leżący obok drogi kamień lub sąg drewna! Nie będzie więc przesady w twierdzeniu, że stał się on prawdziwą drugą parą oczu... Drobiażdżkiem prawdziwym w spolszczeniu, którego po-



minięcia z racji jego naturalnej smakowitości nie mogą podarować, jest błąd w napisie po ukończeniu mistrzostw: "mistrzostwa ukończone". Hm, zrozumiałbym, gdyby było "uHołowczone", ale tak...? :)

Podsumujmy wreszcie ten wydłużający się ponad miarę wywód: Colin McRae Rally 2.0 to bardzo godna uwagi samochodowa zręcznościówka z posmakami rasowego symulatora, czyli... dokładnie to, czego oczekiwali zakochani w poprzednim CMRR. Jak się zdaje, sposób na sukces w przypadku CMR2 był prosty: nie przerabiać na siłę, tylko usprawniać! Głowę dam, że któregoś pięknego dnia do studia Codemasters wpadł producent Colina 2 i powiedział: chłopaki, robimy wszystko tak jak poprzednio, tylko lepiej. Mimo to Colin McRae Rally 2.0 okazał się nie tylko remake'em w lepszej oprawie, lecz przede wszystkim nadającym nazwie Colin McRae Rally zupełnie nowego blasku sequela przez duże S. A że nie idealnym... A czy są rzeczy idealne?

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Codemasters

Dystrybutor:

GD Projekt, Tel. (022) 519 89 00

Internet:

www.codemasters.com/cmr2pl

Wymagania:

P233, 32 MB RAM, akceleracja

min. 8 MB

Akcelerator:

tak - przyspieszy

Plusy:

- klasa pierwszej części
- dobry engine
- spora liczba rajdów
- oprawa audiowizualna
- split-screen
- dobre spolszczenie (no i Holka...)

Minusy:

- brak znanej z części pierwszej Col na szkoły jazdy im. McRae
- wysokie wymagania
- ściągłe ostrzeżenie "nie tnij" :)
- taki sobie tryb arcade

Demo na CD 02/2001

QUAKE III: TEAM ARENA

Respawn, bierziesz przeciwnika w stronę mostu, na którym znajduje się szara, unieruchomiona flaga. Po drodze chwytasz jeszcze rakietnicę i chainguna. Jesteś klasą szarą flagę! Aby zwyciężyć przeciwnika, przegrasz po górze, zskoczonych wrogów znajdziesz od zaplecza zamku i od razu zdobędziesz kolejne punkty. Wbiegasz do niebieskiej bazy i wystraszasz się "Waaaaaahhhhhhh" i już rakietę łeż w twoją stronę. Ale ty się nie podajesz, rzuć rocket jump, salto w tył i kolejne punkty. Kolejny mecz wygrany!

BIO

Opisana we wstępie akcja to nic innego, jak rozgrywka w jednym z nowych trybów zawartych w TA - One Flag CTF - na kultowej już dla mnie mapie Overdose. Ale o nowych trybach rozgrywki drużynowej możecie przeczytać w osobnej tabelce. Nim przedstawię wam moje wrażenia z obcowania z tymi nowymi dodatkami, od razu powiem, z jakimi nowymi dodatkami spotkał się w stosunku do zwykłego Q3.

W sumie otrzymaliśmy 16 nowych map do rozgrywania trybów drużynowych (na każdej z tych map można grać w CTF-a i w trzy nowe rodzaje gry) i 4 - mimo tytułu - przeznaczone do dueli. Niestety, nie wszystkie nowe mapy teamowe są świeże - parę z nich to tylko lekkie modyfikacje standardowych map do CTF-a i FFA, które otrzymaliśmy od razu z Q3. Ale tym nowszym w większości warto poświęcić nieco uwagi. Do tego mamy jeszcze cztery powerupy (które oddziałują na nas, dopóki nie zginimy) - nie wiedzieć czemu zabrakło ich na CTF-owych

mapach z oryginalnego Q3. Większość z nich to kalki lub drobne przeróbki tych, którymi mogliśmy się bawić w Q2. Min. automatyczne podwyższanie naszego standardowego poziomu zdrowia do 200% czy dublujące siłę naszej broni. A broni to mamy akurat trzy nowe sztuki: Nailgun, który swoim działaniem prawie w ogóle nie przypomina swojego starszego brata z Q1; Chaingun (tak!!!) i Prox Launcher (czyli miny samoprzylepne). I oprócz tego nieco nowych modeli (4 + 11 dodatkowych głów), nowe menu, pozmieniane dźwięki i oczywiście spora liczba bugów.

TRYBY GRY

Nowe tryby rozgrywki, jakimi uraczyli nas panowie z ID Software, przy pierwszym kontakcie nie smakują tak, jak powinny. Jednak gdy się przemożemy, powinniśmy wreszcie dostrzec sporą dawkę miodu, jaką nam oferują. Cdyby nie to, że w Harvesterze czaszki ładują na samym środku mapy, a nie przy przeciwnikach, to spokojnie ten tryb mogłoby się zaaplikować w FFA. Ale ta jedna zmiana całkowicie przeistacza rozgrywkę! Można samemu próbować ubijać przeciwników i zbierać czaszki, jednak

nie jest to najlepszy pomysł - musimy wtedy znajdować się równocześnie w centrum mapy, jak i w jej zakamarkach, co raczej jest niewykonalne. Przynajmniej na trzeźwo. Rozwiązanie tego problemu samo przyjdzie wam do głowy, więc już nie lejąc wody - Harvester to stary pomysł (Head Hunter) w nieco zmienionej formie, która nie całkiem przypadła mi do gustu. Ale do tego stopnia podoba mi się "ogon" czaszek ciągniętych przez przeciwnika, że nie wykluczam całkowicie tego rodzaju gry. Z chęcią za to biję rekordy w jak największej liczbie czach noszonych równocześnie za plecami.

Za to One Flag CTF baaardzo mi się spodobał, mimo swojej prostoty. Według mnie jest to inne spojrzenie na CTF-a, które w niektórych przypadkach tworzy grę o wiele bardziej dynamiczną niż zwykłe

latanie za flagą przeciwnika. Ale oczywiście wszystko zależy jeszcze od tego, jaką mapę do tego typu gry dobierzemy; w tym przypadku polecam zdecydowanie Overdose. Overload jest już ciekawszy od Harvestera, ale nie lepszy od One Flag. Jak już wspominałem parę miesięcy temu w zapowiedzi, to rozgrywka zdecydowanie ofensywna. Nieraz trzeba przyjąć rakietę przeciwnika na własną klatę, aby tylko poziom energii naszego "pomnika" nie zmalał. I jeśli ktoś dobrze porozmieszcza ludzi/botów ze swojej drużyny, to nie powinien mieć problemu z obroną bazy, a sama gra może dzięki temu trwać bardzo długo.

Ogólnie nowe tryby są w porządku, tylko Harvester powinien być lepiej dopracowany. No i mogłoby być ich więcej.

MAPY

Kosmiczne, zamknięte, futurystyczne kompleksy budowli i wreszcie spore doliny. Jedne są mniejsze - można na nich grać do 6 osób, inne w sam raz dla 12 graczy. Klasa sama w sobie, doskonała konstrukcja i spora nowość tekstur okraszających areny. Tak prezentują się mapy w Team Arenie. Trzeba zaznaczyć, że są bardziej zróżnicowane niż mapy do DMa w Q3. Niestety na arenach w TA nie ma organicznych elementów, takich jak na Q3DM13 czy Q3DM1. Każdą mapę przeszedłem wzdłuż i wszerz, w niektórych miejscach ubrudziłem ścianę wnętrznościami moich przeciwników (przepraszam).

wrażliwych, ale tak było), zaś na jeszcze innych poległem od dobrze wycelowanej rakiety. I mogę powiedzieć, że 90% z nich jest jak najbardziej w porządku; można i warto grać na nich do upadłego, ew. do zwiśnięcia kompa. Najbardziej ze szczęśliwej trzynastki map teamowych podoba mi się Overdose i Vortex Portal. Overdose to piękna dolina z zamkami, jeziorami, trzawkami i... korpusami poległych fraterów. Zaś Vortex Portal to ciekawie skonstruowana mapa "ko-

smiczna". Co dziwne, mimo samych założeń Team Areny w zestawie map znalazły się jeszcze cztery specjalnie przystosowane do dueli (pojedynki jeden na jeden). Tutaj już nie wszystkie są najwyższych lotów. Jednak jak najbardziej można na nich poiragować. Ale i tak wątpliwe jest, by któraś z nich stała się jedną ze standardowych aren internetowych pojedynków.

BRON

Oprócz standardowej broni, znanej nam ze zwykłego Q3, otrzymaliśmy także 3 nowe oręża. Wprawdzie mówiłem już o tym, ale fani nie darowali mi, gdybym ten temat zbył jednym zdaniem. Zatem - pogłębię waszą wiedzę. Nailgun, czyli niezwykle ciekawa broń wypływająca gwoździem, prezentuje się tutaj i działa zupełnie inaczej niż w Q1. Bardziej precyzyjnie jej działanie, efekt wystrzału ZNACZĄCO przypomina pierwszy tryb Flac Cannona z Unreal Tournament. Tylko że Nailgun jest także przydatny na średnim dystansie, a Flac w głównej mierze był funkcjonalny na mniejszą odległość. W sumie jest to bardzo ciekawe narzędzie, jednak (co przyznaję) jeszcze nie do końca poznałem wszystkie jego możliwości. Przyczyną tego była moja skłonność do innych gnatów.

Proximity Mines to nic innego jak miny, które przylepiają się do ścian i podłóg. Kiedy w ich zasięgu znajdzie się ktoś z przeciwniej drużyny, następuje eksplozja: interesująca sprawa, jeszcze bardziej urozmaicająca i utrudniająca grę.

No i został jeszcze Chaingun, czyli słynny "młynec" z Q2. Nadal piekielnie szybko pożera naboje, znajomo przy tym hałasując. Ostatnio w takim stopniu przypadł mi do gustu, że wołałem go nawet w pojedynkach z wrogami wyposażonymi w rakietnice.

Podsumowując: nowy oręż jest fajny, ale odczuwam niedosyt, bo 3 sztuki to nie za wiele.

INNE DODATKI

Nowe modele, w których można "zmieniać" głowy, niestety nie dorównują poziomem tych z Q3. Pewnie stało się tak dlatego, że w czasie prac nad TA z firmy został zwolniony autor świetnych modeli, Paul Steed. Ale za to postacie, z jakimi przyjdzie się nam zmierzyć podczas dwóch pierwszych dueli z botami, są bardzo dobrze skonstruowane - robot-żołnierz niemieckiej armii i kobieta-borg.

Zapowiadane bardziej funkcjonalne i zawierające wiele nowych opcji menu stało się faktem. Gdy pierwszy raz uruchomiłem demo TA, wręcz oniemiałem z wrażenia - dawno nie widziałem tak ładnie wykonanego i zarazem prostego interfejsu. Oprócz tego zmienił się też częściowo HUD, który teraz jest bardzo dobrze przystosowany do gry drużynowej. Tablica wyników też wygląda lepiej i czytelniej, jednak nadal brakuje na niej paru podstawowych wiadomości (np. ile razy gracz został zabity). Dużym udogodnieniem jest jeszcze funkcja pozwalająca w czasie trwania bitki wywołać klawiszem [Escape] poręczne menu, dzięki któremu np. głowę modelu zmienimy w ciągu sekundy.

Muzyka, którą niestety wielu graczy zupełnie wyłączy podczas gry, i tym razem jest bardzo klimatyczna. Dla mnie stała się wręcz idealnym tłem dla ostrych jatek rozgrywanych podczas mojego ulubionego One Flag CTF. Efekty dźwiękowe nowej broni nie odbiegają od tego, do czego przyzwyczaili nas autorzy gier z tego gatunku. Także dźwięki "starych" modeli zostały lekko zmodyfikowane. Z braku miejsca nie wspominać już o takich małych dodatkach jak filmy wyświetlane na mapach czy możliwość wyboru jednego z pięciu klanów (każdy z nich ma specyficzny symbol i insygnia na skinie).

GRAĆ?

Nim spróbujesz zagrać, spójrz najpierw, jaki sprzęt stoi na twoim biurku. Powiem tylko tyle, że na C433, 96 RAM i TNT2 32 MB Quake 3: Team Arena, w średnich detalach, dusił się nieprzeciętnie. Po lekkim zmniejszeniu szczegółów i usunięciu widoku broni w grze utrzymywało się 15-30 klatek na sekundę, co pozwalało w miarę cieszyć się rzeźnią. Ale nie wiedzieć czemu, na sprzęcie, na którym Q3 w średnich detalach śmigał sporo powyżej 30 FPS-ów, w TA na takich samych ustawieniach niestety nie da się grać... Więc jeśli nie zamierzacie w najbliższym czasie zmieniać konfiguracji, a Quake 3 Arena chodź u was bardzo średnio, to odpuśćcie sobie TA (lub wyłączcie WSZYSTKO wraz z teksturami).

Ogólnie to dobry dodatek do dobrego FPP. Nowe modele broni, nowe mapy, nowe tryby gry i inne dodatki, ale nic poza tym - żadnej rewolucji się tutaj nie dopatrzylem. Solidne 7+.

Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
ID Software/Activision
Dystrybutor:
Lem tel. (022) 6428165
Internet:
www.activision.com
Wymagania:
Win 95/98/2000/Me, P2 300 Mhz,
64 MB RAM, 16 MB video card
Akcelerator:
konieczny

Plusy:

- świetne mapy
- w miarę ciekawe nowe tryby gry drużynowej
- kolejna broń do arsenału miłośnika Q3
- nowe menu
- teraz ty to czekasz na Doom 3 od ID

Minusy:

- wymagania sprzętowe!!!
- tradycyjnie jak to bywa z dodatkami - za mało
- nadal słabe AI botów
- parę niedopracowanych elementów
- to ty ko dodatkowe...

2
CD

PCFormat®

porady & kursy & informacje

www.pcformat.com.pl

w wydaniu marcowym

Windows pod kontrolą

Tworzenie partycji

Zwiększanie
wydajności

Personalizacja

Zarządzanie tematami

Radykalne dostrojenie



2xCD

Pełne wersje programów:



Caligari trueSpace 3/SE

Personal Accounts 4

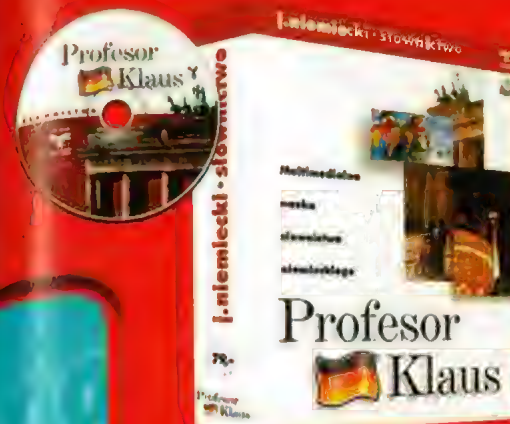
PerformanceTest 2.1

Maple 1.0



Don't Panic 1.2

LiveSite 2.0



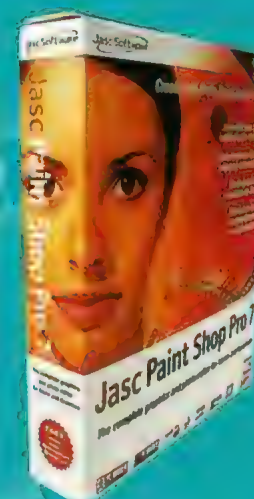
Program o wartości 79 zł.

na dołączonym CD polska aplikacja
do nauki języka niemieckiego
w pełnej wersji

Professor Klaus to multimedialna aplikacja, która uczy
nie tylko pisania, ale także mówienia i rozumienia ze słuchu!

Windows Me - zbliżenia cz. I - Sieć

Tworzenie sieci domowej
Współdzielenie plików



Paint Shop Pro 7

Filtry i efekty
Grafika internetowa
Grafika wektorowa i tekst

Ekspert

Projekt - Bazy danych w Excelu
Zapanuj nad swoją drukarką
Modernizacja na poważnie
Garść porad na temat overclockingu
Metodologia pamięci
Druk laserowy



CALL TO POWER II

Żywoć gier komputerowych jest zwykle krótki. Spróbujmy sobie przypomnieć tytuły, jakimi zachwycaliśmy się np. pięć miesięcy temu, a okaże się, że większość z nich przebrzmiała, znikając na zawsze z naszej pamięci. Niekiedy jednak trafiają się gry-legendy, o których wspomina się całymi latami i które stanowią "kamienie milowe" w rozwoju gier, często wręcz tworząc nowe gatunki (np. Wolfenstein czy Warcraft). Te dwa tytuły wymienilem nieprzypadkowo, bowiem ID Software i Blizzard to firmy, którym udało się "wejść do historii" więcej niż jeden raz. Trzecią i chyba ostatnią firmą, której udało się taka sztuka, jest Microprose, a właściwie jeden człowiek, którego gry wydawała ta firma - Sid Meyer.

Lord Y

Zacznijmy od początku, jak mniej więcej pamiętam, ja i Gemini (pamiętasz?). W tym czasie wyszły inne gry z serii Call to Power, a mianowicie Amiga rewiety Pirates. Jednak najsłynniejszym produktem Sida Meyera była z pewnością stworzona nieco później Civilisation. Poza pasjonatem Frecelem była to gra, przy której spędziłem najwięcej czasu w mojej długiej karierze gracza. Później posypały się jak z rękawa kolejne części i klony oparte na tym samym, zadziwiająco prostym, a jednocześnie fascynującym pomysle: Master of Magic, Test of Time, Alpha Centauri czy wreszcie Call To Power. Ta ostatnia najbardziej z wymienionych zasługiwała na miano drugiej części Civilisation (bardziej nawet niż "oficjalna" dwójka - Test of Time). Wiele nowych pomysłów spowiodowało, że gra dostała solidną dźwiągę. Minęły jednak dwa lata i przyszedł czas na Call To Power 2.

Jak na rzetelny sequel przystało, dwójka zawiera wszystkie innowacje znane z części poprzedniej, tak więc mamy fundusz robót publicz-



nych zamiast osadników (tzn. osadnicy są również, ale jak sama nazwa wskazuje zajmują się wyłącznie zakładaniem miast, podczas gdy drogi, kopalnie itd. budujemy korzystając z funduszu). Kwoty wydawane na wojsko mogą być

zmniejszane w czasie pokonania konieczności rozpoczynania wojny. W dziedzinie walki istotnych innowacji zabrakło, jednak rozwiązanie z pierwszego Call To Power - grupowanie oddziałów (należące do podział jednostek na walczące bezpośrednio i z dystansu wydaje się wystarczające. Nieco dziwne wydały mi się tylko wartości współczynników poszczególnych oddziałów. Co prawda rzadziej niż w pierwszym Civilisation, gdzie było to plaga, ale jednak dochodzi do sytuacji, kiedy na przykład katapulta z powodzeniem niszczy armatę. Oczywiście pozostali również łowcy niewolników, kapłani, prawnicy i inne niekonwencjonalne jednostki (np. Cyber Ninja).

Cel, czyli zwycięstwo, osiągnąć możemy na trzy sposoby: likwidując wszystkich pozostałych, ustanawiając globalny pokój (sojusz ze wszystkimi nacjami) lub budując "Gaia Controller" - coś w rodzaju nieskończonego źródła odnawialnej energii. Pojawili się także gubernatorzy, którym można powierzyć zarządzanie poszczególnymi miastami, określając jedynie priorytet (nauka, produkcja itd.), jednak moim zdaniem dużo lepszym wyborem jest samodzielnie definiowana i zapisywalna kolejka

obiektów do budowy, znana już z pierwszej części Call To Power. Na krótko dostępnych narodowości pojawili się tym razem również Polacy, jednak twórcy gry w tym miejscu mocno mnie zaskoczyli. Otóż męskim przywódcą zamiast spodziewanego Mieszka czy Chrobrego jest niejaki Jech Walesa (królową Jadwigę mogę jakoś zrozumieć, choć sam proponowałbym raczej Dobrawę).

Najlepiej np. u Anglików do początku gry bardziej pasowałby mi np. książę Lwie Serce niż Winston Churchill, ale to w końcu drobiazgi, zabawniejszy efekt dało historyczne pokrywanie się terytoriów różnych imperiów. Grając Rzymianami zbudowałem miasto Londinium, podczas gdy na drugiej półkuli panoszyli się Anglicy ze stolicą w Londynie (u nich nazywano "London"). Dziwne odczucia powodują też paradoksy znane już z pierwszej Cywilizacji np. Winston Churchill - agresywny, faszystowski przywódca Imperium Brytyjskiego gromiący niepozornych, demokratycznych Amerykanów w sojuszu z korporacyjną republiką Rosji. Dostępność każdego wynalazku (w tym jednostek wojskowych) dla wszystkich narodowości to jeden z większych minusów CTP 2.

Elementem gry, który w stosunku do pierwowzoru zmienił się najmocniej, jest interfejs. W pierwszym CTP dość toporny, teraz jest zarówno dużo ładniejszy, jak też bardziej funkcjonalny, choć wymaga przyzwyczajenia - przez pierwsze dwa dni strasznie na niego narzekałem, ale po opanowaniu sprawuje się perfekcyjnie. Grafika samej gry uległa jednak zmianom dość niewielkim. W zasadzie gdyby nie znajdujący się u dołu ekranu panel opcji, z powodzeniem można by pomylić obie części ze sobą. Niezłe są filmiki prezentujące "cuda świata" - krótkie, acz efektowne oraz okraszone niekiedy sympatyczną muzyką (od fanfar po techno, w zależności od budowli). Jedynym, dość dziwnym pomysłem (jeśli chodzi o formę graficzną) są karawany. Nie dość że w dalszym



ciągu pokutują nieścisłe wielkości, używane w zasadzie tylko w niewielkiej części północnej Afryki), to jeszcze karawana w akcji nie jest symbolizowana rzeczonym wielbłądem, ale symbolem samego towaru, co w efekcie daje wędrujące po planszy fajki tytoniu, młynki (przyprawy) czy tosie.

Jeśli już jestem przy karawanach, to muszę trochę pomarudzić. O ile w większości pozostałych miejsc nowości wyszły grze na dobre, o tyle pomysł, by karawany przydzielać jednorazowo do danego szlaku bez możliwości późniejszego wykorzystania ich gdzie indziej, nijak się ma do rzeczywistości. Po prostu dana firma spedycyjna (w późniejszym okresie ciężarówka zastępują wielbłądy) wozu to, na co w danej chwili jest

koniunktura, elastycznie się do niej dopasowując. Kontynuując listę niedociągnięć, mam pytanie do autorów: dlaczego nie można terraformować tundry, podczas gdy wzgórza polame (Polar Hills) możemy zmienić w porośnięte lasem i produkujące sporo (w porównaniu do pierwotnej formy) żywności pagórki? Dlaczego sieci nie blokują ruchu statków, podczas gdy takiej boi sonarowej (znacznie mniejszej od jakiegokolwiek statku) na polu z siecią już nie postawimy? I ogólnie odnośnie robót publicznych: dlaczego są takie drogie? W stosunku do cen np. budynków w miastach, na infrastrukturę, która w pierwszej Cywilizacji powstawała za darmo (wystarczyło zapędzić do roboty osadników), wydać trzeba kolosalne sumy. Całe szczęście istnieje możliwość przeznaczenia produkcji wybranych miast na fundusz robót publicznych, a nie tylko na zwiększanie budżetu, jak to było rozwiązane w pierwowzorze.

Pomysłem, który ciężko jednoznacznie ocenić, jest zanieczyszczenie. W CTP 2 dzieli się ono na powodowane przez mieszkańców oraz produkcję przemysłową, przy czym poszczególne budowle (Transport masowy, Centrum recyklingu itp.) redukują wyłącznie jeden typ zanieczyszczeń. Idea niezła, tyle że praktycznie nie ma możliwości zredukowania zanieczyszczenia środowiska poniżej 50 procent, chyba że mordując mieszkańców miasta (produkcji można zaniechać - defekacji nie :). Co ciekawe, nawet przy potężnej produkcji przemysłowej nasi obywatele samodzielnie produkują o połowę więcej zanieczyszczeń. (Toalety większym zagrożeniem dla ekologii niż huta imienia Lenina? :). Ciekawa teza.) Z listy budynków zniknęła kanalizacja (nie ma jej czy jest "domyślnie" już w słomianych chatkach?). Do tego obywatele chorują i niespecjalnie chcą się rozmnażać w takich warunkach. Jak w takim imperium wprowadzić Ecotopię (jeden z dostępnych systemów - utopia ekologiczna)? Pozabierać ludziom mydła i papier toaletowy?

Hmm... Nazbierała się spora liczba mankamentów, ale ilość cała



szczęście nie przeszła w jałowość. Soczystego, dojrzalego buraka, w zasadzie, w Call To Power nie uświadczylimy,

a do tych z powyższej listy można przywyknąć. Klóć się z logiką, ale w żaden sposób nie zmniejszają grywalności (znów mam zarwane noce - właśnie planuję teokrację z Lordem Y w roli boga. :)) Krótko mówiąc, Call To Power 2 jest grą z pewnością zrobioną porządnie. Niestety wymagania też są porządne. Wyśluzony P166 z 48 MB RAM i 2-megową kartą 53 Virge wbrew twierdzeniom twórców (oficjalnie gra wymaga 4 MB Video RAM-u) uciągnął ją, co prawda, ale z niebywałym trudem. Celeron 300 z Riva TNT 2 i 128 MB RAM poradził sobie nieco lepiej, ale w dalszym ciągu głowy nie urywał. Cóż, takie czasy...

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

LEA

tel. (022) 6428165

Internet:

www.activision.com/games/clp2

Wymagania:

Win95/98/ME/2000, DirectX

P166 64 MB RAM

Akcelerator:

nie

Plusy:

• gubernatorzy

• nowy interfejs

• zachowano plusy z pierwszej części

Minusy:

• karawany

• powolna dostępność

• wszystkich oddziałów i

• systemów politycznych

• i ka młynki drobiazgow

• Lech Waśesa

Z wizytą w



Austriacka firma JoWood wchodzi - za sprawą CD Projektu - na polski rynek. Mało kto zdaje sobie sprawę, czym właściwie zajmuje się JoWood i co z jego zaistnienia w naszym kraju wynika dla zwykłych graczy. Aby odpowiedzieć na to pytanie, udałem się do wiedeńskiej siedziby JoWoodu. Spędziłem tam cały dzień, a to, czego się dowiedziałem, czym prędzej wam przekazuję. Najwięcej informacji znajdziecie w wywiadzie z jednym z szefów JoWood. Oprócz tego polecam rzucić okiem na propozycje wydawnicze, które już niedługo mają okazję zaistnieć w Polsce.

Udało mi się zadać kilka pytań jednemu z szefów JoWood, panu Peterowi Hofschneiderowi. Myślę, że jego wypowiedzi najlepiej przybliżą wam obraz firmy.

CDA: Jak powstał JoWood i jak pokrótce wygląda historia firmy?

PH: Na początek chciałbym podziękować za możliwość zaprezentowania firmy JoWood polskim czytelnikom. JoWood został założony w 1995 roku przez Hansa Schilchera i Andreasa Toblera. Hans miał wcześniej do czynienia z projektowaniem gier i ich programowaniem, dlatego zajął się tworzeniem nowych gier. Andreas założył firmę Dynamic Systems, która jest największym dystrybutorem gier w Austrii. Hans i Andreas połączyli interesy i dość szybko wypuścili pierwszą grę "Think Cross". Nie była to najlepsza gra w historii, ale przyniosła zyski, które pozwoliły zasilić kolejny projekt "Industry Giant". Tę grę wypuściliśmy w czerwcu 1997 roku i do dziś sprzedaliśmy ponad milion kopii na całym świecie. Ten sukces przyciągnął uwagę innych developerów, w tym teamu Boris Games, który stworzył grę "Mayday", czyli nasze kolejne wydawnictwo. W maju 1999 roku opu-



blikowaliśmy grę "Die Völker" pochodzącą z wiedeńskiego studia Neo. Do dziś sprzedaliśmy wiele licencji na całym świecie, a sprzedaż osiągnęła pół miliona egzemplarzy. Pod koniec tego roku ukaże się druga część tej gry i oczywiście zostanie przygotowana w pełni zlokalizowana wersja polska, której dystrybucją zajmie się CD Projekt. Również "Traffic Giant", czyli kolejny z naszych sukcesów, trafi na polski rynek zlokalizowany. To oczywiście nie koniec planów, nasi partnerzy ciągle pracują nad nowymi tytułami.

Projekt. Również "Traffic Giant", czyli kolejny z naszych sukcesów, trafi na polski rynek zlokalizowany. To oczywiście nie koniec planów, nasi partnerzy ciągle pracują nad nowymi tytułami.



Udało się podglądać ekipę przy pracy i nawet trochę poprzyszkadzać.

CDA: Jak dużo ludzi pracuje w JoWood i gdzie są ulokowane siedziby?

PH: W JoWood i w firmach, które JoWood kontroluje, zatrudniamy około 200 osób. Zdecydowana większość z nich pracuje przy tworzeniu gier. Wcześniej byliśmy mniejszą firmą, ale od-



Ja (w środku) i nasi gospodarze - Christoph (z lewej) i Michael (z prawej).

kąd nasze akcje pojawiły się na Giełdzie Wiedeńskiej, staramy się używać kapitału tak, żeby zabezpieczyć i powiększyć nasze możliwości - wszak w nadchodzących latach naszym celem jest tworzenie dobrych gier. Oprócz firm, które przejęliśmy (patrz niżej), współpracujemy z kilkoma innymi. Reflexive Entertainment z Kalifornii tworzy dla nas grę "Zax" (premiera jesienią). Ludzie z Digital Enlight z Hong Kongu pracują nad "Hotel Giant", którego premiera przewidziana jest na 2002 rok. W Moskwie Item tworzy "Keep the Balance", a Phenomics z Niemiec pracują nad "Fantasy". Na koniec wspomnę jeszcze o fińskim teamie Bugbear, którego "Rally Trophy" wygląda bardzo obiecująco. Sami więc widzicie, że mieszczące się w różnych zakątkach świata studia należące do JoWood wyprodukują w ciągu najbliższych lat sporo nowych, dobrych tytułów.

CDA: JoWood przejął sporo różnych firm. Jak dokładnie?

PH: Od czerwca zeszłego roku JoWood zdobył kilku istotnych partnerów. Niemiecki developer, firma Wings (ci od "Panzer Elite"), będzie się koncentrować na tworzeniu gier online. Neon, z Frankfurtu, zajmie się konwersjami naszych gier na różne konsole: od Playstation, przez Game Boya, aż do X-Boxa. JoWood posiada także 15% udziałów w Boris Games, gdzie powstają gry "Frontierland" i "Flesh & Blood". Do nas należy również Massive Entertainment, czyli twórca znanej gry "Archamedian Dynasty". Posiadamy również 70% udziałów w Dynamic Systems, wiodącego dystrybutora gier w Austrii, który obejmuje również rynek w Czechach i na Węgrzech.

CDA: Czemu tak późno wchodzić na polski rynek?

PH: Gdy zaczynaliśmy naszą międzynarodową działalność, byliśmy dość małą firmą i nie mieliśmy odpowiednich środków, aby obsłużyć dużą liczbę klientów. Dlatego nawiązaliśmy współpracę z firmą Infogrames. Niestety, pomimo to nasze gry nie ukazywały się w Polsce. Uważamy wasz kraj za bardzo ważny rynek i chcemy na nim aktywnie zaistnieć. Dlatego rozmawialiśmy z wieloma dystrybutorami i dowiadaliśmy się, jak najlepiej zaprezentować tutaj nasze produkty. Po długich negocjacjach wybraliśmy CD Projekt. Nie ma w tym chyba nic dziwnego, że firma związana z największym austriackim dystrybutorem będzie współpracować z największym dystrybutorem polskim.

CDA: Jakie są plany na przyszłość?

PH: W planach długoterminowych zakładamy osiągnięcie wiodącej pozycji na światowym rynku rozrywki elektronicznej, niezależnie od tego, jak zmieni się technologia i jaki kształt przyjmie rozrywka. Od lokalnego wydawcy, znanego tylko niemieckojęzycznym odbiorcom, krok po kroku zbliżamy się do zaistnienia jako firma międzynarodowa, tworząca produkty na światowe rynki. W tym roku otwieramy oddziały w USA, Anglii i Japonii. Będziemy tworzyć produkty na nowe rynki, konwertować je na różne formaty i sprzedawać jak najszerzemu gronu odbiorców. Naszym celem jest uczynienie JoWood firmą znaną na całym świecie. Mamy nadzieję, że CD Projekt pomoże nam osiągnąć ten cel w Polsce - jednym z największych rynków w Europie.

KONKURS



Na zakończenie mamy dla was mały konkurs. Do wygrania są dwie kurtki, takie jak na zdjęciu obok, a jako nagrody pocieszenia rozdamy szaliki, oczywiście wszystko to ufundował JoWood.

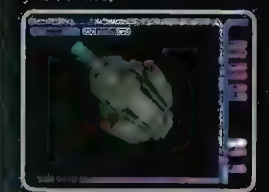
Pytanie: Jaki angielski tytuł nosi gra "Die Völker" - opisywana w CDA jakiś czas temu (podpowiemy: chodzi o RTS).

Odpowiedzi, z dopiskiem JoWood, prosimy nadsyłać do końca marca na adres redakcji.



Star Trek Starship Creator: Warp

Dobra wiadomość dla wszystkich maniaków Star Treka. Pojawi się druga część Starship Creatora, który podobno rozszedł się błyskawicznie i został gorąco przyjęty wśród fanów ST. 34 misje, siedem klas statków i mnóstwo możliwości rozgrywki to z pewnością zalety. Niestety docenią je tylko trekkiści.



Alien Nations 2



O tym tytule napiszemy więcej już za miesiąc. Wiedeńska siedziba JoWood zajmuje się właśnie AN2, więc uzyskaliśmy sporo ciekawych informacji.

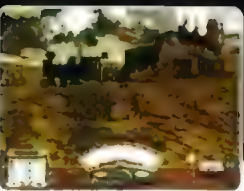


Na razie możemy powiedzieć, że gra zdecydowanie zrobiła wrażenie na tych, którzy ją widzieli. Podobno w stosunku do pierwszej części to ogromny krok naprzód. No i pojawi się u nas w wersji zlokalizowanej.

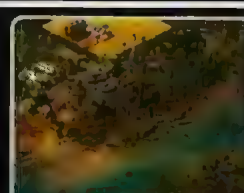
Frontierland



Ta gra miała ukazać się już kilka miesięcy temu. Niestety, z nieznanym nam powodem trzeba jeszcze poczekać na możliwość wzięcia udziału w unikalnym wyścigu, w którym należało będzie połączyć linią kolejową wschodnie i zachodnie wybrzeże USA. W przeciwieństwie do Railroad Tycoon gracz będzie blisko wydarzeń i właściwie własnymi rękoma tę kolej buduje. Tylko nie wiadomo kiedy!



Industry Giant 2



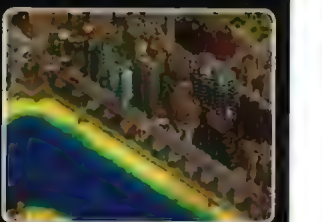
Następca tytułu, który sprzedał się w milionie egzemplarzy. Akcja tego symulatora handlu toczy się w Ameryce na przełomie 19 i 20 wieku. Zadanie gracza jest proste, trzeba produkować odpowiednie wyroby w odpowiednim czasie i odpowiednio drogo je sprzedać. Należy zbudować własny system komunikacyjny i stanowczo powłóczyć NIE recesji. Duży wybór towarów oraz dostępnych środków transportu, a także wspaniała grafika powinny przyciągnąć do ekranu każdego. Już niedługo więcej szczegółów.



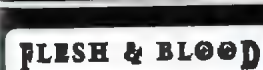
Traffic Giant



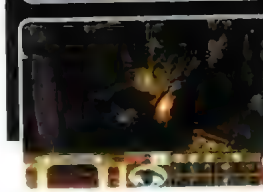
Na jednym z naszych krązków pojawiło się demo Traffic Giant - gierki, w której zadaniem gracza jest rozwiązanie problemów komunikacyjnych w różnych miastach. Niedługo na polski rynek trafi złota edycja tej gry, gdzie oprócz dodatkowych misji pojawi się również nowa, bardziej "amerykańska" architektura. Warto czekać.



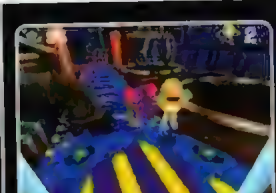
Flesh & Blood



Niestety, prace nad tą grą na razie wstrzymamy. A szkoda, bo tytuł zapowiada się niezwykle ciekawie. Akcja ma rozgrywać się w latach 1132-1147 i dotyczyć głównie walk chrześcijaństwa z islamem. Będzie strategia, będzie administracja, będzie duża zgodność z realiami historycznymi. Na razie nie wiadomo kiedy.



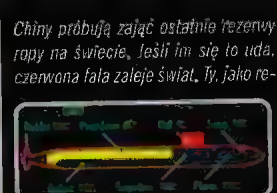
M&M's: The Lost Formulas



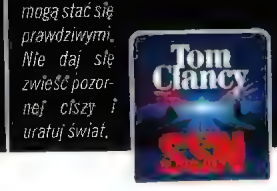
Cukierki Mini opanowały fabrykę M&M's. Ukryły przepis na produkcję i fabryka całkowicie zwirowała. Tylko ty i Zofia możecie jeszcze naprawić sytuację. Przemierzając fabrykę, napotkasz gry logiczne, zadania zręcznościowe oraz całe mnóstwo sympatycznego humoru. Gra niedługo pojawi się w polskiej wersji językowej.



Tom Clancy: SSN



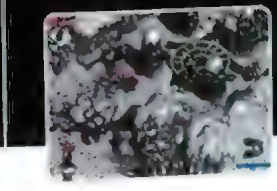
Chiny próbują zająć ostatnią rezerwy ropy na świecie. Jeśli im się to uda, czerwona fala zaleje świat. Ty, jako reprezentant Stanów Zjednoczonych Ameryki, musisz ich powstrzymać. Pod swoimi rozkazami masz ulepszony okręt podwodny klasy Los Angeles, w pełni uzbrojony i śmiertelnie niebezpieczny. Weź udział w realistycznych scenariuszach, które jutro z fikcyjnych mogą stać się prawdziwymi. Nie daj się zwieść pozorom - gra jest naprawdę świetna.



Zax



Zax jest żołnierzem Galaktycznego Imperium i odkrywcą nowych światów. Rozbija się na jednym z nich, nieznanej planecie w niebezpiecznej okolicy. Otoczony przez niebezpieczeństwa musi nie tylko wyliźnąć się z ran i przeżyć, ale jeszcze naprawić swój pojazd. Nie będzie to łatwe, bo niebezpieczeństwa są naprawdę niezwykłe. Gra pojawi się w trzecim kwartale tego roku.



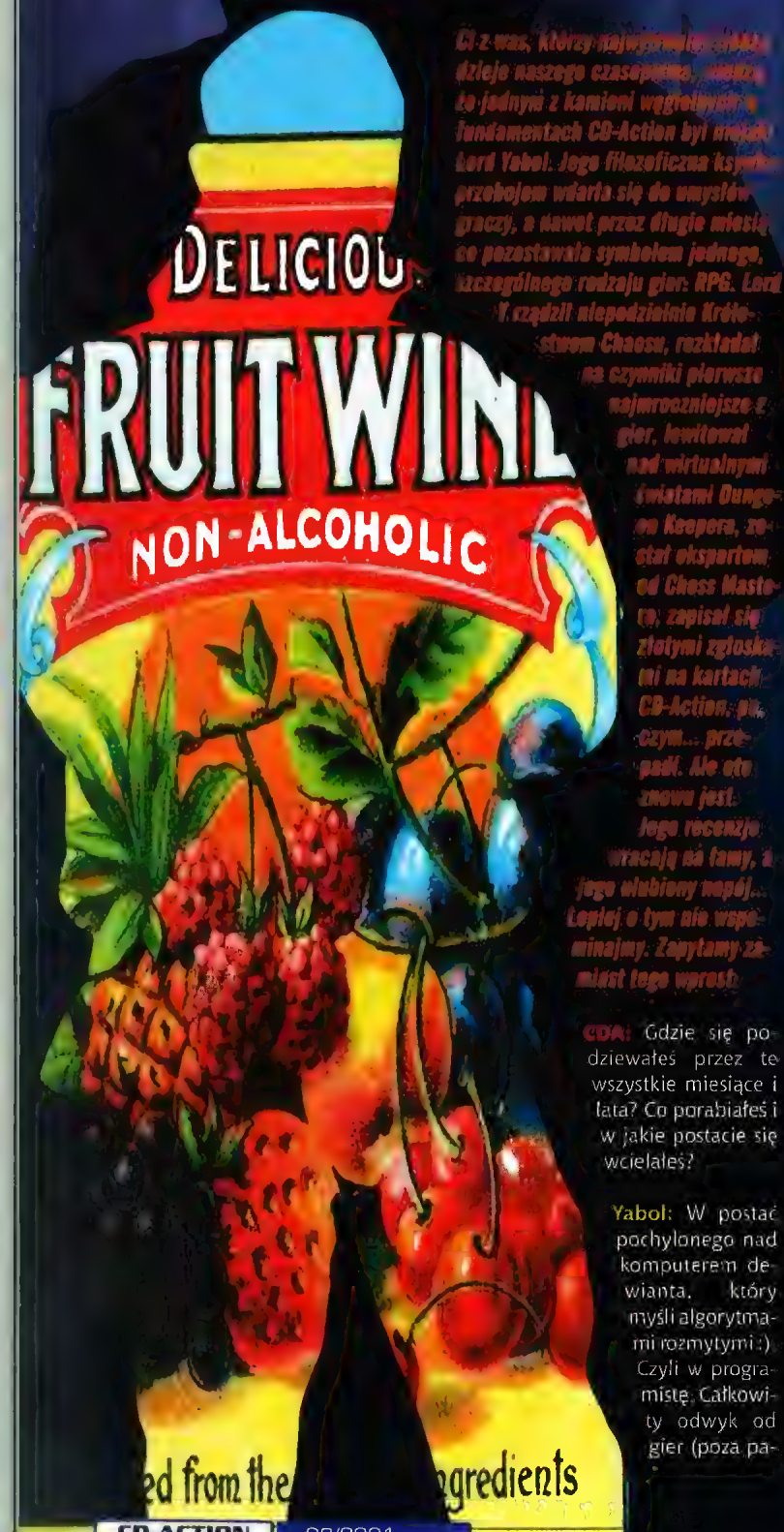
Thandor: Big Invasion



Już w maju team Innomics pokaze światu grę Thandor. Klasyczną trójwymiarową strategię czasu rzeczywistego wykorzystującą nową, dobrze wyglądającą engine 3D. 64 typy jednostek i budowli, dyplomacja, aktywny teren i gry sieciowe.



Kto ma jeszcze ochotę na Yabola?



Ci z was, którzy najwyraźniej uważają, że nasze czasopismo, jest to jednym z kamieni węzłowych w fundamentach CD-Action był mój kłopot. Jego filozoficzna księga przebiegła w dół do umysłu graczy, a nawet przez długie miesiące pozostawała symbolem jednego, szczególnego rodzaju gier: RPG. Lord Yabol, szef niepodzielnie Królestwem Chaosu, rozkładał na czynniki pierwsze najmroczniejsze z gier, lewitował nad wirtualnymi światami Dungeonu Koopera, został eksportem od Chess Mastera, zapisał się złotymi zgłoskami na kartach CD-Action, po czym... przepełnił. Ale oto znów jest. Jego recenzje wracają na łamy, a jego ulubiony napój... Lepiej o tym nie wspominać. Zapytamy zatem tego wprost:

CDA: Gdzie się podziewałeś przez te wszystkie miesiące i lata? Co porabiałeś i w jakie postacie się wcielałeś?

Yabol: W postaci pochylonego nad komputerem dewianta, który myśli algorytmami rozmytymi. Czyli w programistę. Całkowicie odwyk od gier (poza pa-

nsaniem). Zamiast tego grał Bayesa, sięci neuronowe itp. Uznałem jednak, że dość już perwersji. Moim ulubionym napojem była zaś przez ten czas karotka (jabłkowa, nawiasem mówiąc).

CDA: Przerywam tę kryptoreklamę, zanim sprawy zajdą za daleko. I zapytam wprost - czy po wyjściu z meandrów sieci neuronowych jesteś jeszcze gotowy na przemierzanie labiryntów, po których przechadzają się smoki, a w których łatwiej rzucić czary zamieniające rycerza w ropuchę, niż splunąć jabłkowym sokiem (bezałkoholowym rzecz jasna) poprzez przerzedzone promieniowanie monitora zęby?

Yabol: Właśnie kończę Icewind Dale, a po polsku pisze się wygodniej niż w C++... I tak jak nie ma byłych alkoholików, tylko tacy, co "aktualnie nie piją", tak nie istnieje coś takiego jak były fan RPG. BTW., a jest jakiś nowy RPG do recenzji?

CDA: RPG-ów ci u nas dostatek, ale nie o nich teraz rozmawiamy. Zdradz lepiej tajemnicę swojej zakręconej ksywki. Czy pamiętasz jeszcze, skąd się wzięła?

Yabol: Jasne. Przybrałem ją właśnie ze względu na to, że każdy pytał, skąd się wzięła.

CDA: No dobra. Miałeś parę miesięcy przerwy; przychodzisz więc jakby z zewnątrz. Jak oceniasz CD-Action w nowym wcieleniu? Czy uważasz, że zmiany wyszły nam na dobre, czy złe?

Yabol: Zbyt długo tkwiłem "poza branżą", żeby móc oceniać rzetelnie, ale na pierwszy rzut oka wygląda dużo ładniej niż wcześniej i nieco poważniej (więcej tekstów niebędących recenzjami). No i jest sporo grubsze. Sądzę, że (jak wcześniej) CDA cały czas ewoluuje w dobrym kierunku.

CDA: Nie jesteś za bardzo rozmowny, więc użyję fortelu, żeby więcej z ciebie wydusić. Powiedz fanom gier komputerowych parę słów pokrzepienia. Wszyscy się ich czepiają o to, że marnują czas na niskiego lotu rozrywkę, że kulturywają przemoc, że zawężają sobie horyzonty i niszczą zdrowie. Ty przecież najlepiej wiesz, że to nieprawda. A może się mylę?

Yabol: Niewielka rozmowność to zboczenie zawodowe. Programistom czasem tak zostaje nawet po pracy, ale cóż - chyba rzeczywiście przegięciem. Jeśli chodzi o gry zawężające horyzont, to jedynymi osobami, które ten horyzont mają zawężony, są twórcy tego rodzaju sformułowań. Co prawda, jak ze wszystkim, tak i z grami można przesadzić, ale przemoc, zawężone horyzonty? Kompletna bzdura. Prawdziwym problemem jest głupota. Gry mogą być głupio wykorzystane, ale równie głupio można używać np. grabi, a nikt nie wygląda na elaboratów na temat: "Zgubnego wpływu grabi dwunastozębnych na psychikę i światopogląd młodego pokolenia". Zarówno ja, jak i cała ekipa CD-Action jesteśmy chyba wybitnym przykładem na to, jak "zawężają horyzont" gry komputerowe. Pisanie o grach wymaga wiedzy z niejednokrotnie egzotycznych dziedzin. Nigdy na przykład nie spodziewałbym się, że pod wpływem gier RPG, a właściwie "sztucznej inteligencji" w tych grach, będę zmuszony sięgnąć po podręcznik logiki rozmytej, przebiegając po drodze kolejno język polski, angielski, historię i C++, a także logikę konwencjonalną. Do takiego zawężenia horyzontów i wzrostu przemocy doprowadziło mnie zainteresowanie grami. Więc tutaj nie jest potrzebne pokrzepianie "trzymałcie się", tylko entuzjastyczne "tak trzymać".



MI Tank Platoon 2

Kiedy po raz pierwszy opisywałem dzieło Microprose, stwierdziłem, że jest ono warte każdej wydanej na nie złotówki. Czy jednak gra ta wytrzymała najcięższą z prób - próbę czasu? Odpowiedzi postaram się udzielić w poniższym tekście.

Lukasz Bonczol

Całą sprawę zawdzięczamy wznowieniu Tank Platoon II, które ukazało się na naszym rynku. Kiedy tylko spojrzałem na pudełko z grą (oraz cenę wynoszącą 39 złotych) od razu zrozumiałem, że powinienem raz jeszcze dowiedzieć prawdziwości postawionej niegdyś tezy. Ponowne wydanie Tank Platoon wydaje się być właściwym posunięciem (ale to w pełni oceniam dopiero w dziale marketingu :)), ponieważ jest to w chwili obecnej jedyna na rynku pozycja o podobnej tematyce. Mimo wysiłków Novalogic, wydającej kolejne części "pancernej pięści", pozycja M1TP2 pozostała niezagrożona.

W zamian za wspomnianą już wcześniej kwotę otrzymujemy jedynie płytę z grą. Ładne pudełko, oprócz wabienia klienta, spełnia także inną, bardzo ważną rolę. Ukrywa mianowicie brak instrukcji. Brak "papierowej" instrukcji można usprawiedliwiać chyba jedynie niską ceną programu. Na szczęście bardzo wyczerpująca instrukcja w formacie .pdf (do odczytania za pomocą Acrobat Readera) została umieszczona na płycie. Niestety, jest ona napisana po angielsku, co będzie stanowić przeszkodę dla osób nie znających tego języka. Oprócz manuala i samej gry, kompakt zawiera także patch uaktualniający grę do wersji 1.2. Poprawiono w niej algorytmy rządzące zachowaniem się przeciwnika, co pozytywnie wpłynęło na realizm rozgrywki. Dodano obsługę innych niż Voodoo akceleratorów (poprzez Direct3D), możliwość korzystania z lornetki i noktowizora. No to do boju!

Przeciwnik jest wymagający, a kiedy już atakuje, robi to z wykorzystaniem maksymalnej siły i nie pozwala nam odetchnąć ani na chwilę. Zatrzymamy się i umocnimy szeregi, zdziśiatkuje nas artyleria, zaszarżujemy wprost na pozycję wroga - oskrzydlił on nas i wystrzela jak kaczki. Mimo upływu czasu, ta gra jak żadna inna potrafi zabić człowiekowi człowieka. I nie ważne, jak doświadczonym jesteś strategiem. Umiejętności przeciwnika porażają. Początkujący ledwo radzi sobie z uzbrojonymi w przestarzały sprzęt Arabami. Tzn. radzi, dopóki walka odbywa się na płaskim kawałku pustyni, bo wtedy przewaga technologiczna Abramsów jest miażdżąca. Jednak wystarczy kilka pagórków, aby wróg rozwinął skrzydła. Walka z Rosjanami przeznaczona jest już jedynie dla wyjadaczy.

Nasze załogi nabierają w ogniu doświadczenia, możemy przyznawać awanse i medale. Ale nieźle można się naciąć na rozmowianiu; ukończę kilka pojedynczych misji, dzięki czemu moi ludzie staną się prawdziwymi "kilerami", a następnie jak taran przetoczę się z nimi przez kampanię. Każdy tak na początku myśli, ale rzeczywistość okazuje się okrutna. Kampania pozwala sobie uzmysłowić, dlaczego natowscy planiści tak bardzo obawiali się w okresie zimnej wojny radzieckiej czterokrotnej przewagi w czołgach. Straty są ogromne, przez nasz pluton wciąż przewijają się nowe twarze. To nie "Cztery pancerni", w których jedna załoga przeżyła pół wojny. Żadne słowa nie opiszą dylematów stojących przed dowódcą. Wyobraźcie sobie ciągnący się w poprzek na przestrzeni kilku kilometrów grzbiet, który musimy pokonać. Po drugiej stronie spotkamy niechybnie doskonale przygotowanego do obrony przeciwnika.



nika. Za pierwszym razem tyralierą wjeżdżamy na wzgórze (aby jak najwięcej luf naraz wyłoniło się zza niego). Przeciwnik czeka tuż u podnóża (a nie w pewnej odległości!) po drugiej stronie. Wykorzystuje moment, kiedy, wjeżdżając na szczyt, nasze czołgi odsłaniają wrażliwe, dolne pancerze. W dodatku nasze Abramsy nie są w stanie dostatecznie opuścić lufy, aby ostrzelać wroga. Istna rzeź...

Drugie podejście. Znamy już położenie wroga (nie zmienia się ono radykalnie). Do przedostania się na drugą stronę grzbietu wykorzystujemy małą, przecinającą go dolinkę. Uderzamy wszystkimi siłami w jednym miejscu tak, aby poszczególne plutony celowały na boki. Po drugiej stronie okazuje się, że jesteśmy w zasadzce, przeciwnik ostrzeliwuje ze wszystkich stron. Podczas gdy staramy się przebić przez krzyżowy ogień, rażą nas z dystansu niewidoczne dotychczas czołgi położone na oddalonym wznesieniu. Kilka naszych czołgów już stoi unieruchomionych, inne straciły rezon, zwalniając... Kaplica murowana!

Podejście trzecie, objeżdżamy grzbiet dookoła, z jednej strony. Marnujemy mnóstwo czasu, nadkładamy drogi. W końcu jesteśmy gotowi do natarcia. Komputer poświęca swoje oddziały na atakowanej przez nas flankie. Zatrzymują one na chwilę natarcie, podczas gdy pozostałe siły cofają się i przegrupowują za kolejnym grzbietem. Wracamy niemal do punktu wyjścia. A może by tak oskrzydlić wroga? Objechać grzbiet z obu stron jednocześnie i zaatakować naraz obie flanki? Przeciwnik początkowo się cofa, ale nasze rozdzielone siły są niewystarczające, aby skutecznie walczyć na dwa fronty... W najlepszym wypadku wychodzimy ze starcia z ciężkimi stratami.

Ta gra jest wspaniała właśnie ze względu na wysoki poziom rozgrywki, przez to, że jest wciągająca i zmusza do myślenia. Bp grafiką już dzisiaj nie jest zachwyca. Wygląda po prostu przyzwoicie zarówno w trybie akcelerywanym, jak i w zwykłym. Dzięki temu może stanowić alternatywę dla osób nie mających akceleratorów (a są takie, sam znam kilka). Bez dopalacza grafika traci niewiele, a gra na Celeronie 300 działa arcyfornie. Niestety screeny nie ukazują całej poezji, z jaką poruszają się te wszystkie pojazdy... Bardzo pozytywne wrażenie pozostawia po sobie oprawa dźwiękowa.

Jeżeli kiedyś, kiedy gra ta kosztowała około 150 zł i była warta każdej złotówki, to dzisiaj za 39 zł tym bardziej. Jednym zdaniem: dobra gra w doskonałej cenie.



Diablo

Qn'ik (np. muzyka z Devi(I) Inside:))

Najbardziej diabolicznie za miejsce swojego zamieszkania wybrał podziemia małego kociołka. Prawdopodobnie ciężko było mu stamtąd kierować całym złem tego świata, zwłaszcza że do chwila musiał zabijać kolejnych śmiatków, którzy bez powodu chcieli go nawet z tak małej norki wykurzyć. A trzeba wam wiedzieć, że nasz bohater zadowalał się naprawdę skromnymi warunkami. Żył niemal spartańsko: na ledwie szesnastym poziomie podziemia, otoczony szalonymi megami i demonicznymi rycerzami (którzy byli dość impulsywni i czasem im się zdarzało całkiem efektywnie wybuchać...) To wszystko są fakty wiadome. Ale mało kto wiedział o jednym: Diabło szukał przyjaciela.

Proszę bardzo: po trzech latach oczekiwania pojawiła się – Diabło II. Poł świata się teraz wien zagrywa, podczas gdy druga połowa (ale za to mniejsza, jak to często z połowami bywa) ciągle psioczy, że to nie eRPeG, grafika brzydka, liniowa fabuła i w ogóle... Ale cofnijmy się do dawnych czasów, czasów panowania Diabła Pierwszego.

Nie znajdował jednak nikogo, z kim mógłby spokojnie porozmawiać, ko by nie uderzył go mieczem, strzelił z łuku czy też spróbował go poparzyć, zanim jeszcze zdążył podejść do osobnika i się przywitać. Żaden ze smiaków nie zauważał ludzkiego aspektu osobowości Diabłota, wszyscy go nienawidzili, mimo iż ten naprawdę starał się nikomu nie wchodzić w drogę. Swoją wolną czas spędzał na party-line, prosząc zawsze o rozmowę niejaką Devilkę, lecz bezduszną sekretarką pod 0700, nieustannie odpowiadając mu to samo: "Jeśli jesteś transwestyta, naciśnij trójkę, jeśli jesteś niegrzecznym chłopczykiem, a twoim marzeniem jest być przywiązany do łożka, wcisnij...". Diabło był niepokieszony.

Czymże on jest teraz? Spójrzcie na tę grafikę: chociażby wygląd Town Portalu - no po prostu żalność człowieka bierze - jak to się mogło kiedyś podobać? A inne elementy?

Ciemno, szaro, niewiele widać, animacja schematyczna do bólu, wygląda jakby na każdej postaci przeznaczone zostało ledwie 5 klatek; wykonanie, zarów-
no też określić można mianem „złotego”. Jednym słowem: gra katoniczego. Cóż zatem powo-
dowało, że kiedyś ludzie po prostu oszaleli? Wiekosz graczy prawdopodobnie zakrzyknąłby: po prostu
jednostka była diabelnie dobra gra! Czy to jednak prawda?

"Droga Kasiu, piszę do Ciebie, gdyż mam wielki problem, jestem już dość stary (żyję od Stworzenia Świata), głowę mam mocno podeptaną, moja fizjonomia nie przedstawia się najpiękniej... I, co najbardziej dla mnie wstydliwe, jestem jeszcze dziewczką. Próbowałem chyba wszystkiego, aby znaleźć żonę, która by się mnie nie bała i nie uciekła ode mnie za szybko. Czasem nawet do mojego mieszkanka zawita jakaś ralkiem ładna humanoidka, lecz zwykle zdaje się ona nie doceniać ognia moich uczuć..." - pisał Diabolus do rubryki korespondencyjnej jakiegos pisma dla gospodyń domowych; i nigdy się nie dowiedział, że jego list nie dotarł - posłaniec złątnął nogę i zatrzymał się pod pewnym drzewem, gdzie pewnie siedzi po dziś dzień.

Pamiętam mój pierwszy kontakt z *Diablo*. Ciemny pokój, głośniczki podłączone do połowy i uruchomienie dema gry bezpośrednio z cover CD-Action. Piękne, wielce nastrojowe intro (badajże Lord Yabul, recenzując grę, stwierdził, że filmu nie powinien oglądać osoby o słabych nerwach), przebrnięcie przez menu i uruchomienie gry. A tam piękna

grafika i po prostu genialna muzyka. To była pierwsza gra, po zobaczeniu której klęknąłem na podłodze przed monitorem. Ależ byłem wtedy młody i naiwny!

"A niech to cholera!" - wykrzyknął Diabło.

Z perspektywy czasu Diabło I rzeczywiście wydaje się grą mickiewką. Wszelkie kanony obowiązuje w nowożytniej elektronicznej rozrywce są w niej całkiem zatłamane - ona nie miała prawa osiągnąć sukcesu. Jak na grę niszową. Długo jest za mało złożona - walka wręcz ogranicza się do bezustannego klikania przeciwnika, a przegrywa ten, który pierwszy padnie. W walce za pomocą czarów wcale o wiele lepiej nie jest. Jeśliby ktoś chciał nazwać tę grę role-playem, to byłby zmuszony do szybkiej emigracji - miłośnicy prawdziwych gier z tego gatunku nie daliby mu żyć w tym małym komputerowym świecie. Postać, co prawda, rozwija się podczas rozgrywki, ale liczą charakterystyki i umiejętności, które możemy modyfikować i rozwijać, jest bardzo ograniczona. Wątek przygody również jest załany - fabuła jest liniowa, a jedyne odstępstwa od scenariusza, na jakie może sobie pozwolić gracz, to niewykonanie jakiegoś pobocznego questu. Nie można powiedzieć, że to za dużo...

Diabeł zasepił się

Chwalilem muzykę, ale nie napisałem nic o dźwięku. Otóż ten nie prezentuje sobą za dużo (choć trzeba przyznać, że nie raz!), gdy gra powstawała: jak widać, staram się jednak ocenić Diabło jako grę ponadczasową, wyprzedzającą swoją epokę! - monotonia odgłosu kroków, jednostajny świst miecza, nieciekawe odgłosy magiczne.

"Eureka! Wiem, co zrobię!" - ucieszył się Diabeł, wyskakując na golasa z wanny, narażając się tym na niewybredne żarty wieśniaków z 13 poziomu podziemi.

Dobrze. Dosyć już tego galimatiasu - przejdźmy do prawdziwej swin-
skiej recenzji. Nie, nie zamierzam krytykować Diabła - nie będę pierw-
szym, który napisze do Świnki negatywną recenzję. A przynajmniej
jeszcze nie teraz - nie chcę się narażać na wypowiadzanie przez MacAurę:
"Sorry, nie wejdziesz". Niech więc tradycji stanie się zadość.

Nie, pomyliłem się... A co się śmiejecie?! ROARGH! – krzyknął, śmiejąc się, potraktowane bardzo ciepłym słowem. Chociaż Diabeł jednak trochę przesadził.

Fenomenowi Diabło zwykło się doszukiwać w kilku aspektach, z których czołowym jest opcja multiplayer. Szczególną popularnością cieszy się do dzisiaj bezpłatna gra na serwerze Bizzarda – słynnym battle.net. Powstało mnóstwo klanów, ugrupowań, ludzie przechodzili grę po kilka dziesiąt razy, a zniechęcić do gry mogli ich tylko (przynajmniej w Polsce) komiesięjnie liściki od Szanownej Telekomunikacji Polskiej SA, jednak nie było aż tak różowo – na battle.net pojawiło się mnóstwo graczy, którzy miast koncentrować się na zabijaniu hord potworów, polowali na ludzi. Nic to, jeśli byli uczciwi, ale w większości przypadków używali oni specjalnych programów do oszukiwania. Sztucznie podwyższali swoje statystyki. Dlatego też nawet najślisniejsi, uczciwie napakowany mag, przegrywał z byle łuczniką, która miała niemożliwe do osiągnięcia w grze charakterystyki. Wróćcie cheatersy stali się przekleństwem Sieci. Aby temu zaradzić, Blizzard stworzył wiele nowych patchy, co powodowało skuteczną, ale odwrotnie do zamierzonego – zamiast skończyć z cheatami, pojawiały się coraz wymyślniejsze: możliwym stało się, na przykład, nie tylko wyuczenie się najpotężniejszego czaru w grze (Apokalipsa, normalnie dostępna tylko ze scrolli lub magicznej laski), ale zamienienie go na tzw. player skill – czynność wyuczona, która nie wykorzystuje manny.

Drogi Święty Mikołaju. Wiem, że nigdy nie byliśmy przyjaciółmi, że klimat w naszych miejscach zamieszkania nieznacznie się różni (o jakieś 2000 stopni), ale nie zwalnia Cię to od obowiązku kochania wszystkich dzieci... - zaczął swój list Diabł, lecz stwierdził, że to bezcelowe - przecież nie pamiętał swoich rodziców i nie wiedział, czy takowi w ogóle istnieją.

Diable miał jedną ogromną wadę: był grą niezwykle krótką. Na ukończenie jej nową postacią potrzeba było około dwóch dni, wcale nie ciągnęło grania. Praktycznie z rozpaczą osoba doświadczona może przejść pół gry w ciągu dwóch-trzech godzin. Wiedzieli o tym sami twórcy i postanowili przedłużyć nieco jej życie - sprawili, że Diablo za każdym uruchomieniem będzie inny. I, trzeba przyznać, udało się to doskonale. Prawie każdy element generowany jest losowo. Przy pierwszym ładowaniu gra określa, jak mają wyglądać lochy, gdzie się pojawiają jakie potwory, do jakich questów będzie miał dostęp gracz i jakie przedmioty spotka na swej drodze. Właśnie - przedmioty. To jest temat na osobny akapit.

"Panie! Panie! Kolejni śmiałkowie są w podziemiach!" - zakrzyknął nieopatrznie nowy sługa Diabła. Był młody i nie wiedział, że nie należy wpadać bez

pakowania do legowiska Pana Podziemi, gdyż ten może być bardzo zajęty papierkową robotą. Tym razem na biurku również były papiery. Nawet, jeszcze przed spopieleniem, sluga zdołał zauważyć, że było to święteczne wydanie XXX-a. (Nie będziemy kryptoreklamy robili - nie napiszemy, że tym miesięcznikiem był Ziś [hehe, censored - redakcja], już myślałem, że jestem sprytny...). Diable ci przepała ręce i wyszedł na zewnątrz.

Przedmioty w Diablo dzieliły się na trzy rodzaje: zwykajne, najtańsze, używane praktycznie tylko na samym początku gry, magiczne, których nazwa wyświetlana była na niebiesko. Właściwości ich oczywiście również były generowane losowo. I wreszcie trzecia grupa: unikat. Wyświetlanie na złoty kolor i, oczywiście, najdroższe. Zawsze różniły się nieznacznie od innych swoim wyglądem. Przy czym rzadko się zdarzało, że tylko powiększają ego nazwemu bohaterowi - bardzo często miały również wady (mogły na przykład dodać 33% do każdej odporności, ale odjąć dwadzieścia punktów many). Naturalnie, gdy znaleźliśmy przedmioty z drugiej i trzeciej grupy, wpraw musieliśmy je odentyfikować (za pomocą scrolla lub w miasteczku), w przeciwnym razie nie działały tak jak zwykajne.

Ziewnął przed siebie i zagadał do dwóch grających w kółko: "Kto znowu właził?". Jeden z grających już się miał tłumaczyć, że to nie on, ten drugi oszukiwał, ale w porę się zreflektował i wykrzyknął tylko: "Gdańskie osiemnaście zakłócić twoją spokoję, panie. Dziadek, co grająca kołenszka, badaczniczka". Tak jest, rycerze mieli specyficzną metodę przedstawiania sobie własnego zagrożenia. Diabło to tolerowali, gdyż wiedzieli, że to podwyższa skuteczność ich marnej moralności. "Gdzie są teraz?" - zapytał. "Gdzie są?" - odpowiedział do archybiskupa Łazarza.

W sumie wszystkich czarów w grze jest 24, podzielone na cztery pios (to dla osób nieobeznanych z matematyką). Niektóre z nich są ogólnie dostępne w trybie single player, jak na przykład rzucić kłosa, leczenie kogoś z druzyny. Ciekawe jest, że wojownik może mieć tyle samo czarów, co mag. Warunkiem jest tylko posiadanie odpowiedniej liczby przedmiotów podwyższających poziom magii. Zasady czarów w grze dzielić się na trzy rodzaje: ogień, pioruny i inne. Do ognia należy zaliczyć chociażby hody bolt (zabija tylko żywych) i cienie

— Co wyciągnął komórkę, coś wystukał i zagadał: "Cześć Meji. Co u Ciebie? Wszystko? Tak? A, masz gości. Aha - już śpiącożony? Rzuć go wraz z otwieraczem dla tych małych z pierwszych etapów... A gdzieś? No tak, OK, to z pamięcią? Hej! No wiesz - stary swintachu, tylko nie przesadz z tą akupunkturą. Dobra, nie przeszkadzaj, daj znać, jak skończysz."

Jak już wspominałem, poziomów podziemi jest dwanaście... (Mmm, nie: szesnaście. Dwunastu było apostołów...). Tak więc mamy szesnaście poziomów, które różnią się między sobą rodzajem wy-

stepujących potworów i grafiką -
wpierw chodzimy po zwykłej
krypcie, później wchodzimy do
katakumb, potem do jaskini,
zeby wreszcie wejść do sa-
meo piekła. Mnie osobi-
ście najbardziej przypadł
do gustu (tak dzięki wy-
strojowi, jak i rodzajowi


potworów) Hell. Z tą piękną muzyką robi naprawdę bardzo duże i dobre wrażenie.

„A może by tak?... Tak! Zrobię to!” – ucieszył się Diabło, po czym zaraz wyjął laptopa i jął wypisywać coś pośpiesznie...

Recenzje czas konczyć, a ja się polapałem, że jeszcze nic nie napisałem o tym, jak się w to gra. Oczywiście na początku musimy wybrać postać, którą to wybór determinuje całkowicie styl naszej gry. Najłatwiejszą do gry postacią (ale niestety tylko na początku i na końcu. Środkowe etapy mogą nastręczyć małe trudności) jest niewątpliwie wojownik - od razu jest szybki, silny i niełatwo go go zabić. Łuczniką jest w sumie najbardziej wyważoną postacią, bezproblemowo (znaczy: nie ginąc ani razu) można nią przejść całą grę niemal "z przyłożenia". Najciekawszą postacią jest za to mag. Dla mnie ta postać jest zdecydowanie za słaba - praktycznie, gdy przechodziłam grę za pierwszym razem, zawsze i wszędzie ma kłopoty. Styl jego walki to ucieczka, odwrócenie się i rzucenie czaru, ucieczka. Prawdziwa gra ta postacią zaczyna się dopiero wtedy, gdy przejdzie ona już wszystkie poziomy co najmniej dwukrotnie - przynajmniej nie musi się wtedy bać, że mu manny w nieodpowiednim momencie zabraknie.

Rozległa się tania imitacja "Dla Elizy". To komórka, Diabeł spojrzał: "O, od Lazarusza", "I co tam stary? Aha, dobra, już do niego idę". Naprawdę zdziwni są ci ludzie... Nie poddają się łatwo. Nasz bohater poszedł więc sprawdzić, małą apokalipsę na głowie biednego dziadka, który już nawet nie trzymał się na swoich nogach, tak że musiał się wspinać łaską. Spojrzeli na siebie. Słali naprzód, nic się dla nich nie liczyło, napiecie było niemal odczuwalne. Po chwili w momencie spojrzenia i wstrzymywaniu oddechu mały wypuścił serię nocykietów. Świat się zażył, kamera zaczęła wirować. Diabeł dokonał nieprawdopodobnego odchylenia się w tył, później na boki, omijając tym samym wypuszczone w jego stronę pociski..., "He is the One", wyszeptał mały. I to były ostatnie jego słowa.

Jak podsumować? Właściwie to jest zbędne. Wiadomo przecież, jak potoczyły się dalsze losy gry. Sukces, kilka milionów egzemplarzy (i zielonych papierków dla producentów) rozeszło się po świecie. Druga część nieporównywalnie większa i lepsza. Jednak mimo obecności dwóch zaprasza do odwiedzenia jeszcze starego, poczciwego Diabła. **Pieniądza** - jeśli nie zdenerwujecie się brakiem opcji biegu i monotonnym odgosem kroków, będziecie się świetnie bawić! Mówię to z całą stanowczością!



Ciemny Lord zaczął pisać. Co chwilę coś poprawiał... W końcu udało się. Jeszcze tylko podpis... Jaki by tu wymyślić... Tak! ... Miał już całą treść, wystarczyło ją tylko wysłać mailem i czekać na publikację i odpowiedzi. Właściwie nie powiniennem zdradzać tożsamości Diabła, chociaż... Co mi szkodzi - oto jego anons: "Poznam miłą dziewczynę w wieku 17-2 lat lubiącą komputer, foto, grafikę i nie tylko. Marek z UPT". Należy mu wybaczyć. Był w końcu biednym, samotnym diabłem, który szukał przyjaciółki...



The Longest Journey

Dokończenie solucji

Oto dokończenie solucji tej znakomitej przygodówki

El Generalo Magnifico

Rozdział 8

Na plaży weź linę. Potem przejdź w lewo ku skałom. Zatrzyj do dziury pośrodku ekranu, a potem przymocuj linę do młodego drzewka i spuść się na dno szczeliny. Przeszukaj rumowisko i weź kamienny klucz. Wspinaj się ponownie na górę i podnieś linę, a potem wróć na plażę. Wezwij Kruka (dźwiękiem fletu, oczywiście). Wyślij go do dżungli, a kiedy wróci, sam się tam skieruj (do wulkanu). Na miejscu zatrzyj w otwór posagu i włóż kamienny klucz w trójkątny otwór, a potem obracaj go, aż wyczerpieś wszystkie możliwości i w prawym górnym rogu zaczynają się pojawiać znane ci już symbole. Jednocześnie zaglądaj w soczewkę (na lewo i w dół) i skój cztery wizerunki z czterema symbolami (a najlepiej je odrysuj). Potrzebne ci będą wizerunki towarzyszące widokom ruin, posagu nad skałami, dużego drzewa i wulkanu (April się zachwieje i powie, że ktoś ją obserwuje, czy jakoś tak). Wyjmij klucz i cofnij się na polankę.

Spójrz na widoczne w głębi duże drzewo. Wróć do dżungli i teraz na mapce wybierz drzewo. Znalazłszy się na miejscu, porozmawiaj z Gałęziakami. Dowiesz się, że Skrzydlac mieszkają w wulkanie, ale aby się tam dostać, musisz zrobić kilka rzeczy. Przede wszystkim musisz jakoś uciszyć giganta, który zasnął przy jednym z magicznych telefonów i jego straszliwe chrapanie uniemożliwia Gałęziakom zrobienie czegośkolwiek sensownego.



Trzeba ci połączyć telefony w jedną linię przekątnikową, dzięki której prześlesz wiadomość do olbrzyma.

Wróć na przeg, do ruin miasta i podejdź do posagu, a następnie spojrzawszy na podstawę posagu wetknij klucz w otwór. Obróciwszy go kilka razy w prawo, wywołaj u spodu symbol odpowiadający skałom, a potem obracaj klucz w lewo, aż pojawi się symbol wulkanu. Wyjmij klucz i przejdź na plażę, a potem pod łukiem w prawo i ku wysokim,

widocznym w dali skałom - na razie nie zwracaj uwagi na stwora, bo niewiele mu pomożesz. Spróbuj zdjąć mu skorupę, choć nic z tego nie wyjdzie. Gdy dotrzesz do skał, spójrz na resztki ogniska i na wodę, a potem na posąg. Wetknij klucz w podstawę posagu i obracając kluczem w prawo wywołaj symbol drzewa, a potem obracając w lewo wywołaj symbol ruin, teraz weź klucz i przenieś się do dużego drzewa. Tam też stoi figura, którą należy zestroić z pozostałymi. Obróć klucz w prawo, aż ukaże się na nim symbol drzewa, a potem obracając kluczem w lewo, wywołaj na górnym kręgu wizerunek symbolu odpowiadającego skałom. Wyjmij klucz i spójrz wyżej. Krzyknij prosto w ucho posagu - gigant powinien się obudzić. Przekonaj go, że żywisz doh przyjazne uczucia (a ty byś się przyznał, że jesteś wroga nastawiony do kogoś, kto jest ze trzy razy od ciebie większy i dwadzieścia siedem razy cięższy?). Idź tam - dokąd cię wezwie - na mapce pojawi się nowe miejsce. Spytaj go o kraby i powiedz mu o biedaku na plaży, któremu trzeba pomóc. Idź za olbrzymem na plażę, a potem na skały.

Pogadaj z nim, a następnie - gdy zacznie się skarżyć na brak przynęty - daj mu czerwony paperek po cukierkach i wróć do drzewa. Wejdź na górę po nią (kręta ścieżka tuż obok) i obejrzyj kuszę. Dalej zejść i spytaj Gałęziaków, czemu nie biorą się do roboty. Wejdź za nimi na górę i pogadaj z Gałęziakiem Wickiem - dowiesz się, że brak im żyłki na cięciwę. Wróć do siedziby dobrodusznego giganta, na nabrzeżnych skałach. Weź rybnie ości i żyłkę z wędk. a potem od razu przymocuj ość do liny, którą April znalazła na plaży. Z tym wszystkim wróć na drzewo, do Gałęziaków przy księżycowej kuszce. Daj Wickowi żyłkę, a gdy już ukończą dzieło, spytaj, czemu nie zaczynają. Potem załóż linę z rybnym haczykiem i pociągnij za dźwignię. Droga do siedziby latawców stoi otworem.

Chociaż niezupełnie, Alatiem nie ma ochoty pomóc ci w przejściu na drugą stronę. Przyrzyj się przeciagowi, a potem użyj na nim napoju wiatropędnego. Każ April wypić eliksir lekkości. Przedostaniesz się ponad rozpacziną. Przejdź przez tunel i skieruj się do zamku. Porozmawiaj z dzieckiem i kobietą w głębi, a potem podejdź do war townka i poproś o pozwolenie wejścia do zamku.

Dowiesz się, że do tego będzie potrzebna znajomość legend Skrzydlatego Luda. Wróć do bramy, kolejno poproś starca, dziecko i kobietę o opowieści strażnika (tego pierwszego). Tak naprawdę nie musisz słuchać, czy czytać tych legend - i tak są przymusowe. Jeśli jednak masz cnieć, to wyśCapuj, je, a potem poczytaj w spisie dialogów, menu. Potem ponownie podejdź do wartownika i odpowiedź na wszystkie jego pytania (właściwa odpowiedź za każdym razem jest tuż nad zranieniem w rodzaju "nie mam pojęcia"). Wejdź do zamku i porozmawiaj tą starszą lataczką...

Podwodni zaniosą cię przed ogromną skałą. Odsun piasek przy niej i spójrz na mały otwór, który się pojawił. Przemów do niego i wejdź przez większą dziurę na szczycie. Dotknij występu i przemów do smoka. Otrzymasz błękitny kryształ i zostaniesz zabrany do siedziby Mrocznego Luda (tylko bez numerów w stylu "jesteś moją ostatnią nadzieją Obi Wan" - choć pan w kapturze wygląda dość podobnie). Przemów do Mrocznego, a otrzymasz mapę do siedziby strażników i kolejną część dysku.

Rozdział 9

Idź na pomost. Spróbuj udać się do miasta. Ale cóż, człowiek planuje, Chaos atakuje... Trafisz w swoje czasy, do katedry. Porozmawiaj z ojcem Raulem. Wypytaj go o wszystko i wyjdź. Wróć do domu. A tu niespodzianka! Pojawi się Gordon Halloway, tajemniczy poplecznik McAllena. Nieważne, co April odpowie na jego propozycję - skończy się tak samo, czyli niewesoło. W każdym razie wiej na górę. Odzyskasz możliwość działania, porozmawiaj z Zackiem (to jego ostatnia przynęta przed mamym końcem, więc...). Potem otwórz okno w swoim pokoju i wyskocz na zewnątrz. Wypij resztę napoju niewidzialności przemknij w prawo. Udać się do kafejki. Niestety, znów ci przeszkodzią trójnogi McAllena. Wylądujesz za tajemnymi drzwiami. Porozmawiaj ze starszą i wypytaj ją o wszystko, co się da.

Rozdział 10

Znów jesteś w Arkadii. Oberża jest pusta - wyjdź więc do miasta i odzyskaj dom Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z nim, a potem spróbuj zajrzeć do świątyni. Idź więc do Abnaxusa. Dostaniesz od niego ostatni kawałek kamiennego dysku. Teraz idź do Enklawy. Położ kawałki dysku w małych kręgach na posadzce. Kamień Mrocznych położy na samym dole, kamień Venarów w lewy otwór, kamień Alatiem w górny otwór, a kamień Bandu w prawy. Niestety, nic się nie dzieje, bo smok ma zatkałą paszczę - mówiąc poetycko, zapaskudziły mu ją gołębie. Wezwij kruką i każ mu oczyścić smoczy pysk. Nie bardzo mu się to podoba, ale czegoż się nie robi dla kobiet... No i dobrze. Jak już oczyści, to maszyna powinna zadziałać i...

Zejdź na dół i spróbuj - ehm - spuścić wodę, pokręcając kołem, to ci się nie uda, wobec czego wróć na górę i pogadaj z bibliotekarzem. Wypytaj go o wszystko (jeszcze jedna wieść o śmierci...) i poproś, by odblokował koło. Spróbuj obrócić je jeszcze raz - tym razem się uda. Weź dysk, wyjdź z enklawy i popatrz, co się wyrabia. A wyrabia się sporo, bo nadciąga wroga armia (a takowa lubi przede wszystkim palić, gwałcić i rabować - acz niekoniecznie w takiej kolejności). Zmotywowana tą niezbyt przyjemną perspektywą (nawet gdyby ograniczała się tylko do obrabowania i spalania - a wątpię, by na tym się skończyło) April otwiera portal i... wieje w swoje czasy (los enklawy jednak za wesoły na pewno nie będzie).

Rozdział 11

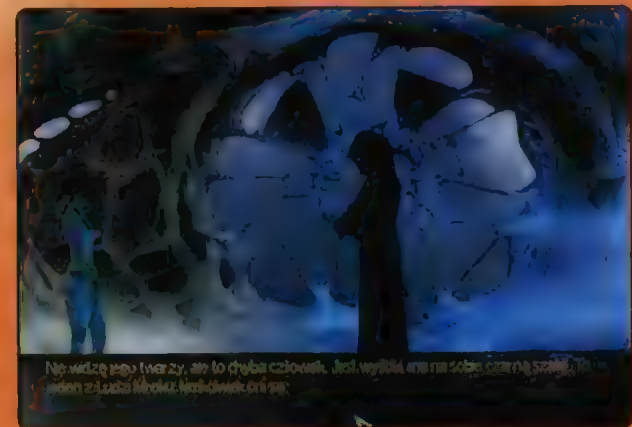
April ponownie znalazła się w Akademii. Leciwa dama w Domku Po między Światami poradziła April, by robiła to, co umie najlepiej. Weź pędzel, paletę i poprucz nad obrazem. W wyniku rozmaitych wydarzeń będziesz świadkiem śmierci białego smoka, zdobędziesz kolejny klejnot i zobaczysz narodziny nowego smoka. Usłyszysz też coś, co niemalże przenija tekst Vadera, jaki wygłosił do Luke'a w "Imperium kontr atakuje". W każdym razie April przyjął ją z godnością. :)

Po powrocie do katedry udaj się do metra i zatrzymaj przy dokach. Musisz się jakoś dostać na pokład promu kosmicznego - bo wejścia do świata strażników należy szukać wśród gwiazd. Udać się do Burnsa Flippera po lewe dokumenty. Pogadaj z nim i daj mu gwiazdną mapę.



Teraz udaj się do Metro Circle i wejdź do windy w głębi po lewej; przeciem policjant nie chciał cię tu wpuścić, ale teraz masz nowe dokumenty.

Przejdź do sklepu z odzieżą po lewej i przebierz się tak, by na pokładzie promu z kolonistami nie wzięło cię za przybłędę. Weź pizzę z kosza na śmieci - nigdy nie wiadomo, czy się nie przyda, idź do promu. Następnie spytaj policjanta o budynek MTI. Wyjdź na ulicę. Pogadaj z recepcjonistą (świetny epizod - posłuchajcie, jak stara się przekonać April, że ma inaczej na imię) i pokaż mu pizzę. Znalazłszy się w biurze McAllena, przeszukaj jego biurko. Oj, alarm! Pojawia się właściciel tegoż. Zatem porozmawiaj z nim i popatrz, co się zacznie wyrabiać. I tak nie masz wyboru.



Kiedy odzyskasz swobodę ruchów, spójrz na komputer i uruchom go, otwierając drzwi w górnej części ekranu. Potem każ April wybiec przez nie właśnie. Kiedy pojawi się mutant, skieruj ją w dół ekranu. Nie ważne, że wydaje się, iż tam nic nie ma; jak będziesz blisko krawędzi, zobaczysz pomost. Wskocz nań i... no cóż. April stała tylko na jagnięciu "Połomocyyy!!!". Jak to baba. :) Ale jak to zwykle bywa, w pobliżu zawsze znajdzie się jakiś facet chętny przyjść z odsieczą. Teraz też. Mutant dostaje fatality od Corteza i przepada w niebycie.

Porozmawiaj z Cortezem; znów popatrz na rozwój wydarzeń. Pojawia się Allen i dochodzi do małego pojedynku. Załóż się, że tego, jak się zakończy, nie oczekiwales, prawda? Cóż. Wróć do sali komputera i użyj go, by odzyskać to, co April oddała McAllenowi. Zejdź w idź do gabinetu McAllena; a potem wróć do siedziby szalonego hackera, Burns (jak się okazało) zdradził April, co właśnie przytacza życie. Ale przed śmiercią - jak to w scenariuszu przystało - zaradza to i owo w ramach aktu skłóty. Dowiesz się, gdzie jest wejście do świata strażników. Wróć do Metro Circle, potem jedź wincą do górnego miasta, a na koniec skieruj się do Tub i pogadaj z reprezentantką. Zaciągnij się w szereg kolonistów.

Rozdział 12

Spróbuj otworzyć drzwi toalety dla pań, a gdy się okaże, że są zamknięte, zatrzyj do ułokacji cię a panów. Ale syf... Skorzystawszy z karty kredytowej, użyj automatu i kup... no, może nie będziemy wyjaśniali do kładnie co to takiego wystarczy, że powiemy iż w porównaniu z tym, co April nabyła, Viagra to tabetka uspokajająca. Dalej przesunij kibel na śmieci, korzystając z monety, poluzuj kratę. Potem usunij ją i zanurz się w szyb wentylacyjny. Spójrz na świetlisty ekran z lewej i w dół, a potem kliknij kanał obsługi, wyście nr 1. Gdy wyleziesz z kanału, spójrz na kamerę i zerwij z niej kabel, a potem szybko wejdź ponownie w

dukt i, zerknąwszy na ekran, wybierz drugie wyjście. Wrzuć strażnikowi tabletki dla panów (kupione niedawno w gwałtowności) do kubka z kawą. Daj nura w kanał i zobacz, co się dzieje z wartownikiem. Gdy twardej (w istocie!) pogna sycić swe żądze, wejdź do pomieszczenia kontrolnego i przeszukawczy płaszcz, zabierz z kieszeni klucz.

Spójrz na tabelę posterunków po lewej. Wybierz strażnika przy bloku więziennym i odwołaj go z posterunku. Spójrz na ekran komputera za płaszczem, by znaleźć numer celi, w której uwięziono starego Strażnika Równowagi (wskazówka: to cela, w której więźnia osadzono na rozkaz G. Hallowaya). Wyjdź przez drzwi i udaj się w głąb korytarza. Otwórz pokrywę zamka nr 5 i użyj klucza znalezionej w okryciu strażnika, który aktualnie zarabia na nieśmiertelną sławę w jakimś KB (Kosmicznym Burdelu). Niedowiarkom zwracam uwagę, że April wrzuciła mu do kawy ładunek, który byłby wystarczający na podniesienie gotowości bojowej nawet w kilku domach starców lub ożywienie mumii Tutanchamona. Uwolniwszy Strażnika Równowagi, porozmawiaj z nim, a potem wróć do biura ochrony. Spójrz na tabelę służb i odwołaj najpierw wartownika z rejonu odpoczynku, a potem wyślij na odpoczynek strażnika przed służą.

Wróć do bloku więziennego i przejdź w prawo. A potem jeszcze raz skieruj się w prawo. Trafisz do służby, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij czerwony guzik odpalania tych "kombinezonów" (są to właściwie miniaturowe statki kosmiczne, trochę podobne do tego czegoś, w czym Ripley walczyła z królową w "Obcym 2"). Coś jest, niestety, nie



tak. Spójrz na kombinezon (pod) po prawej, a potem popatrz na panel - okazuje się, że brak mu filtra tlenowego. Wróć do centrali straży i odpoczywającemu strażnikowi każ wrócić na posterunek, a potem odwołaj następnego z rejonu ładowni. Wyjdź z biura i skieruj się w głąb lewego korytarza. Skieruj się do ładowni i użyj terminala komputerowego z prawej - musisz poznać numer skrzyni z interesującym cię towarem. Przeglądaj wszystkie skrzynie, aż znajdziesz tę, która jest ci potrzebna: w głębi i po lewej. Weź z niej filtr i wróć do biura. Znowu powtórz manewr ze strażnikami i przejdź do służby. Zmień filtr w kombinezonie, porozmawiaj z Adrianem i naciśnij guzik. Popatrz, jak April leci w kosmos i łąduje na planecie. Zwróć uwagę, że do dwóch pojazdów dołączył trzeci. Jak myślisz, kto idzie ich śladem? Domyślasz się już?

Rozdział 13

Jesteś w świecie Strażników Równowagi. Spójrz na rozwalony kombinezon, a potem ruszaj w pustynię. Na następnym ekranie zobaczysz skafander Adriana, ale on sam gdzieś zniknął. Idź ku wieży. Gdy drogę zastąpi ci Wir Chaosu, użyj najpierw eliksiru blokującego magię na talizmanie, a potem sprawdź go na chaosie. Kiedy wir zniknie, przejdź na drugą stronę przepaści (po prostu kliknij na niej, a April sama ją obejduje); potem ruszaj ku wieży. Wkrótce czeka cię nowa konfrontacja - z ojcem. Dowiesz się trochę o dzieciństwie April. Pokaż mu swój

piersień, który na początku gry odnalazła Fiona. Kiedy wszystko wróci do normy, nieustępliwie ruszaj na wieżę. Dotarłeś do wawozu, wezwij kruk i każ mu wykonać rekonesans. Wyślij go, by przyjrzał się z bliska stożkowi (to te dziwne budowle na wprost), a potem odkrytej tam Studni Tworzenia i wreszcie wawozowi. Na koniec raz jeszcze wyślij go, by przyjrzał się studni i kanionowi. Każ mu przynieść wody w dzidzie. Kruk, cwana bestia, w rewanżu zażyczy sobie, by April przez najbliższy rok robiła mu... no nieważne, to w końcu ich sprawa; dziewczyna jest pełnoletnia i nie można się tego czepiać. A zresztą, jak chce Iskać kruk z pcheł, to niech iska!

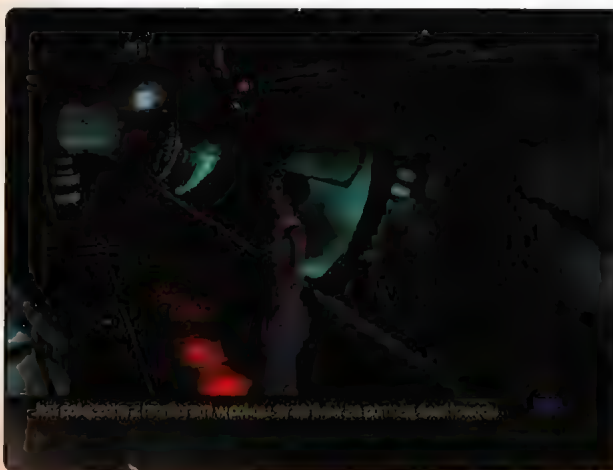
Woda, którą wypłuje Kruk, powinna utworzyć mglisty most, po którym przejdiesz do studni. Dotknij wody i włóż w środek kamienny dysk... następnie dotknij dłoni, która się tam utworzyła. Popatrz na rozwój wydarzeń. Spotkasz Adriana i tego kogoś, kto ścigał was w czasie lotu (a nie, nie, nie powiem kto to, co ja jestem - informacja? Ale za 500 zł nie będę miał skrupułów :)). Gdy przeciwnicy wezmą się za rby, wykorzystaj talizman przeciwko... no temu komuś. I popatrz sobie na epilog.

Zdradzę tylko, że to wcale nie April zostanie nowym Strażnikiem Równowagi. Czujesz się trochę zrobiony w konia? No cóż, taka była wola scenarzysty. A zresztą, dzięki temu może powstanie inna gra z April w roli głównej? Skoro Lara powraca już po raz piąty, to czemu April nie może (nietrudno zauważyć, że obie panie są dość obficie wyposażone przez naturę: ciekawe, co na temat gustów grafików i projektantów TAKICH postaci powiedziałby jakiś psycholog-freudysta?) Wprawdzie Lara deklasuje April, ale to i dobrze, bo April wygląda po prostu na zgrabną dziewczynę.

Po ukończeniu najdłuższej podróży możesz zajrzeć do Księgi Sekretów. Tzn. teoretycznie można ją odblokować wcześniej, ale tutaj podam tylko jedną, pozostawiając do zbadania wskazówkę: "idź zielone do zielonego". Jak jej nie pojąłeś, to trudno - przejdź całą grę, by zapoznać się m.in. z niewykorzystanymi audiotrackami, artworkami i rozmaitymi śmiesznymi dialogami w studiu podczas udźwiękowienia gry (o ile zna się angielski - szkoda, że polski dystrybutor nie dorzucił czegoś od siebie). A jak nie znasz angielskiego - no to chociaż posłuchaj, jak brzmiały głosy oryginalnych aktorów. Nasi wcale im nie ustępują!

Aha, jeszcze jedno. Czy ktoś mądry może mi powiedzieć, PO CO należało zebrać dwa smocze klejnoty, skoro - moim zdaniem - w całej grze DO NICZEGO się ich nie wykorzystuje? Czy ja coś przegapiłem, czy scenarzyści namieszali, czy może po prostu brakło miejsca na cedejach na parę miejsc, w których były do czegoś przydatne? Nie wiem...

PS A zorientowaliście się może, jaki jest JEDYNY przedmiot (oprócz tych kryształów), który DO NICZEGO się w całej grze nie przydał? Naturalnie, fotografia kumpli April. No ale gdzie zdjęcie, a gdzie dwa smocze klejnoty? □



POTWORNIE DUŻO

Konkurs! • Instrukcja Army Men

BATTLE ISLE



Instrukcja
ARMY MEN

Solucje

The Ward
Evil Islands
Project IGI
Mech Warrior 4
The Road to Eldorado
Giants: Citizen Kabuto
Tomb Raider Chronicles
Baldur's Gate II cz. ostatnia

TR: Chronicles
The Road to Eldorado
Giants: Citizen Kabuto
Baldur's Gate II cz. 4
The Ward
Mech Warrior 4
Project IGI
Quake III Team Arena
Call to Power II
Kacik RPG
Kacik RTS

Cena: 4,50 zł
w tym VAT 7%

Kaciki

Kaciki

RPG, RTS

Poradniki

Quake III Team Arena
Call to Power II

Poradniki

Tipsy

Lista premier

Konkurs

Lista premier

Konkurs

Porad!

* Wiemy, że ta reklama jest potworna, ale też dlatego, że mamy potwornie dużo tekstu.

SCENA

Komputerowa

Scena - inaczej

Tak sobie od pewnego czasu przeglądam GD-Action i widzę, że z numeru na numer pismo staje się coraz lepsze. Nie jest monotematyczne, zajmujące się różnorodną tematyką, np. demo-sceną pc i taknie, bo żadne inne pismo tego nie robi! Świetnie, że coś można poczytać o tym w komercyjnej prasie, dostępnej dużej grupie czytelników. Dziękuję, scena szuka nowych zwolenników...

Ale NIKT nie pisał o wadach komputerowej sceny. Ludziom dopiero wkraczającym w ten nowy świat wszystko wydaje się fajne i ciekawe. Nie zawsze tak jest i było - to właśnie druga strona medalu. Ten tekst skierowany jest głównie do wszystkich scenowiczów, a szczególnie do tych, którzy zamierzają wkrótce wejść na scenę. Potraktujcie to jako formę swoistego ostrzeżenia, aby potem się nie rozczarować i nie żałować pewnych spraw...

FRIENDSHIP

Przyjaźń na scenie. O tym napisano wiele artykułów, często pozytywnych, bo bez friendshipu scena po prostu by nie istniała! Jednak hasętka w stylu "friendship rulez", "for friendship write..." są często: gęsto fałszywe. Tak panowie. Wysyłacie list do takiego gościa i nie otrzymujecie odpowiedzi (można przeboleć). Potem piszecie do innego list i superfacet wam odpisuje. Tylko w innych proporcjach, wy jemu trzaskacie list na 6, a nawet na

przypadki, gdy pewne osoby się wybiły, a ich kontakty z zeznani: np. głosowały na zupełnie innych lewicy: tylko po to, by dwie osoby: bni Boże, nie zajęły wysoki: miejsc na chłopskich. A wszystko spowodowane jest polską dewizą - "Czego chacie masz mieć lepiej niż ja". Są i odwrotne przypadki, zresztą też negatywne. Kłesie grają na swoich znajomych. Pal licho, jeśli im się należy, ale czasami na topie pojawiają się ludzie, którzy nie powinni tam być! A jeżeli jesteśmy przy chartsach, to wiadomo, że nigdy nie będą one obiektywne, zwłaszcza te zrobione z kilkunastu votek. W polskich magach istnieje tendencja do robienia chartsów z np. 20, a nawet 15 (i mniej) votek. Wstyd, i to ma być top polskiej - i nie tylko - sceny. W takim papierowym magu, jakim jest COOL, do drugiego wydania udało mi się nazbierać 40 votek. A o tym, że na scenie nie chce się ludziom wypełniać votek, nie wspomnę...

ELITA:

He, he, he - temat rzeka. Elita jest zawsze, to wszyscy dobrzy w swym fachu ludzie, którzy zdobyli uznanie za wybitne osiągnięcia i całokształt. Praktycznie większość scenowej egzystencji sprowadza się do uzyskania statusu elity... Ale i z tą "elitą" są różne przekrety. Bawiem wystarczy mieć dobre plecy i wsparcie ze strony kumpli, aby się dostać do czołówki. Można to zrobić także chamstwem, np. pojawia się nowa grupa, która jest może i dobra, ale nie rewelacyjna - jednak na party nie odezwie się do nikogo (poza znanymi scenowcami) i sprawia wrażenie właśnie elitarniej. Mamy kilka takich niesympatycznych grup na naszej scenie, które wydały parę produkcji, nic nie robią, ciągle bazując na dokonaniach z



przeszłości. Nie będę wymieniał tych nazw, bo może się wywiązać mała wojna, a tego mi nie trzeba. Zauważyłem także, że ludzie boją się podejść do kogoś znanego na scenie i zagadać - bo myślą, że taki elciarz ich zbluzga lub zignoruje. Taki człowiek nie ma nic wspólnego z elitą, to tylko zadufany w sobie człowieczek, który myśli, że jak coś osiągnął na komputerze, to jest naprawdę kimś. Olejcie takiego gościa, po prostu go zignorujcie!

Inna sytuacja, zagadacie wreszcie do kolesia, a po chwili rozmowa się urywa, on odchodzi... Obmawiacie go, że jest taki i owaki, ale być może problem tkwi gdzie indziej, w was samych! To wy nawiązujecie rozmowę i to WY nadajecie jej kształt... To samo dotyczy normalnych kontaktów. Jeżeli spotykacie się na party, rozmawiacie - na takie tematy, jakie was interesują. Żeby potem nie być rozczarowanym i nie pisać do kumpli: "Jak to ten X się zmienił i zelitaryzował...". Na scenie jest tak jak w życiu, również są "podchody" i zawiść. Przykładowo, muzycy obmawiają siebie nawzajem - a ten to ciężki technicznie, ten ripuje sample, tamten używa sekwencji. Graficy posiadają innych grafików o skanowanie, koderzy o ripowanie źródełówek, editorzy magów bluzgają resztę editorów...

Scena się kręci, masz swoje pięć minut? Dobrze je wykorzystaj!

ZENIAL

PS Nie jestem idealny, nie uważam się za specja od psychologii sceny. Chciałem przedstawić trochę inną stronę tego komputerowego świata.

OD SMUGGLERA

Tekst powstał WIEKI temu, jednak zaginął przy kolejnej reinstalacji systemu, a teraz nagle i niespodziewanie się odnalazł. A że mimo swego wieku nadal prezentuje ciekawe poglądy (choć np. pewne realia się w nim trochę zestarzały), to pozwalam sobie na jego publikację, prosząc jednocześnie autora o kontakt.



10 Kb, a on wam na 2 Kb - tłumacząc się, że ma dużo kontaktów i nie ma czasu na większe listy. Wy tracicie chęć pisania, pomatu kontakt staje się coraz rzadszy, a z czasem się urywa. No to gdzie tu jest friendship??? Nie ma przyjaźni, wzajemnego zrozumienia, bo ów kontakt nie przetrwał. Dlatego ja już od dawna nie używam hasła "friendship" w swoich poczynaniach...

Co do listów - piszę tak, jak chcę, nie robiąc z siebie friendship-guru. Nie zakładajcie, że "korespondencyjni przyjaciele" zawsze będą ok. Znam

Kurs MS DOS-a

part #5

if again! :) Programowanie najogólniej polega na tym, że zmuszamy maszynę do wykonania jakiejś czynności. Z tego powodu nie trzeba robić wielu, często żmudnych obliczeń. Jednak tworzenie nowych programów do rozwiązywania problemów minimalnie różniących się od siebie (np. zadanie 2*3-2 zmieniamy na 3*4-4) jest o najmniej nieekonomiczne. Jako że świat jest pełen leniwców, programy nauczyły się reagować na zachowanie użytkownika, a dane otrzymywane od niego przetwarzać według jakiegoś wzoru. W systemie MS-DOS skrypty, jakimi są pliki *.bat, umożliwiają wykonanie odpowiednich obliczeń w zależności od tego, co akurat będziemy potrzebowali. W tym numerze napisaliśmy o sposobie ich użycia, a w następnym - komendę CHOICE. Natomiast za miesiąc omówimy znane i lubiane parametry. Pozostawmy jednak przy temacie angielskich...

CHOICE jest programem wspomagającym programowanie wsadowe. Do czego służy? Jak wskazuje nazwa, wspiera coś z wyborem... Jako że w DOS-ie program wsadowy nie może wczytać sobie czegoś z klawiatury, tworzone programy, który umożliwia pytanie się użytkownika i podjęcie procedury adekwatnej do odpowiedzi. Komenda choice ma następującą postać:

choice /c:[przyciski] /n /t:[odpowiedź],[czas] [pytanie]

Za [przyciski] wpisujemy (bez spacji!) przyciski, które mają być monitorowane, parametr /n powoduje brak wyświetlania możliwych odpowiedzi, natomiast /s reguluje rozróżnianie małych i wielkich liter w odpowiedzi. Gdy chcemy, aby program przy braku aktywności użytkownika wybrał samodzielnie jakąś opcję, wpisujemy parametr /t:[odpowiedź],[czas], gdzie za [odpowiedź] wpisujemy literę, która ma zostać "wciśnięta" przez program CHOICE po określonym czasie, wyrażonym w sekundach. Jako [pytanie] wpisujemy tekst pokazany użytkownikowi. Program CHOICE, po naciśnięciu klawisza przez użytkownika, zwróci go w parametrze ERRORLEVEL. O sposobie wykorzystania tego poinformuje was najbliższy przykład.

Jako że MS-DOS nie ma procedur (ani nie można wpisywać wielu poleceń w jednej linii), zmuszeni jesteśmy użyć komendy GOTO. Jej składnia jest następująca:

goto [etykieta]

[etykieta] to linia, do której program ma skoczyć. Ale skąd DOS będzie wiedział, do której linii ma skoczyć? Po prostu w odpowiednim miejscu - przed komendami, które mają zostać wykonane - wpisujemy taką linię:

:nazwa_etykiety

Następnie, aby wykonać komendy zawarte w takim segmencie, wpisujemy:

goto nazwa_etykiety

Dla przykładu wykonamy skrypt, który w zależności od naszej potrzeby wypisywałby pliki archiwalne (attrib +a), ukryte (+h), systemowe (+s), tylko do odczytu (+r) lub same katalogi (+d):

@echo off

echo Jakiego pliku wyświetlić? (1) archiwalne, (2) ukryte, (3) systemowe, (4) tylko do odczytu, (5) katalogi? choice /c:12345 /n /t:1,5 Twój wybór: if errorlevel 5 goto katalog if errorlevel 4 goto odczyt if errorlevel 3 goto system

if errorlevel 2 goto ukryte
if errorlevel 1 goto arch

arch
dir /a/a /p
goto koniec

ukryte
dir /a/h /p
goto koniec

system
dir /a/s /p
goto koniec

katalog
dir /a/d /p
goto koniec

koniec
rem A to koniec programu!

rem A to koniec programu!

Jak widać, gdy użytkownik wcisnie 5, wypisane zostaną tylko katalogi, gdy wcisnie 3 - pliki systemowe itd. Dlaczego jednak wyliczałem możliwe odpowiedzi od końca (tj. if errorlevel 5...)? Otóż komenda if porównuje, czy kod błędu ostatniego programu był równy LUB WIĘKSZY niż podana wartość. Dlatego, jeśli napisalibyśmy odwrotnie, to nieważne, czy naciśnelibyśmy 1, 3 lub 5 - zawsze wykonana zostałaby pierwsza komenda. Sprawdźcie na poniższy krótki programik:

@echo off

choice /c:1234 /n Lubie x piw. [1,2,3,4]? x=?
if errorlevel 1 echo Cha, lubisz pic tylko jedno piwo?
if errorlevel 2 echo Tylko 2?
if errorlevel 3 echo Juz w mlare noma..
if errorlevel 4 echo Max, ale zawsze za malo, nie?

Próbujcie uruchomić ten program. Niezależnie, ile browarów pic lubicie (tj. jaki klawisz wcisnąć), program zawsze powita was tekstem: "Cha, lubisz pic tylko jedno piwo?". To już wyjaśniliśmy. Na przykładzie numer 1 uwidoczniła się pewna regułka - mianowicie dopisałem na końcu etykiety :koniec, do której wykonywany jest skok po realizacji każdego bloku instrukcji. Dlaczego? Interpreter DOS-a czyta program "jak leci", więc gdybyśmy nie wykonali skoku na koniec programu, to przy wybraniu, np. plików ukrytych, program wypisałby najpierw je, a później pliki systemowe, tylko-do-odczytu i na końcu katalogi. Prawda, że to trochę nie w smak? Dlatego wykonuje się ten skok na koniec programiku. Jeśli stworzysz program z użyciem komendy GOTO, to dobrze by było, gdybyś stworzył sobie taką etykiety (tj. :koniec) i kierował do niej interpreter po wykonaniu zadania postawionego danemu programikowi.

Nasuwa się pytanie, czy zamiast podawać numer, można podać literkę? TAK! Tylko wtedy przypisywanie wartości ERRORLEVEL robi się dość zagmatwane. Gdy deklarujesz możliwości komendą

choice /c:abcde

to wartość ERRORLEVEL będzie rosła od tyłu. My daliśmy 6 możliwości - a, b, c, d, e i lub f. Wobec tego, gdy wcisniemy f, ERRORLEVEL przyjmie wartość 1. Gdy wcisniemy e - 2; gdy d - 3 itd. Przykładowy programik prezentujący już jakieś estetyczne menu:

@echo off

echo Jesteś:
echo a. Czytelnik
echo b. Julek
echo c. Mr Jedi

echo d. Asterix
echo e. Klapouchy
choice /c:abcde /n Twój wybór:
if errorlevel 5 goto klapouchy
if errorlevel 4 goto asterix
if errorlevel 3 goto mjedi
if errorlevel 2 goto julek
if errorlevel 1 goto czytelnik

asterix

Echo Konczy Ci sie sła magicznego napoju, wlec idz do druidy po kolejna porcje chmielemoniady
goto koniec

julek

Echo Asterix idzie po napoj, wlec mozesz dostac w czambo.
goto koniec

mrjedi

Echo Barnaba, siedz dcho! Pan psychiatra ma nam pomoc!
Echo Tak? Co jeszcze widziałes? Porozmawiajmy o Twoich problemach
goto koniec

klapouchy

Echo Oddam Ci rozmyslonego
goto koniec

czytelnik

Echo Napijmy numer CDA jakis miodziak :)
goto koniec

koniec

Taki system jest praktyczny, jednak tylko w momencie, kiedy przyciski kojarzą się z odpowiedziami (np. a jak archiwalne, s jak systemowe). W innych przypadkach lepszym rozwiązaniem jest użycie cyferek (są zawsze obok siebie), ale jest to moje subiektywne odczucie.

Mail-korner

Cześć. Potrzebuję poleceń do DOS-a i krótki opis tworzenia tekstu w DOS-ie. Z góry dziękuję i pozdrawiam.

Tomek

Nie dziękuj, bo nie przysyłam ŻADNYCH materiałów! Po prostu oprócz CDA mam jeszcze szkołę, która zajmuje mi sporo czasu, a do tego potrzebuję jeszcze jakiegoś odpoczynku, czyż nie? Dlatego jakiegokolwiek odpowiedzi oczekujcie, gdy:

- macie jakiś specyficzny problem/pytanie (np. z klawiaturą etc.);
- chcecie się dowiedzieć, gdzie można zdobyć jakieś materiały (np. darmowego DR-DOS-a, poradniki etc.);
- macie jakieś niejasności CO DO ISTNIEJĄCYCH odcinków kursu.

Materiałów takich jak kolejne odcinki kursu nie przysyłam z tego samego powodu co Razel - prawa autorskie. Także nic z tego - no way! :)

W kursie MS-DOS-a: co to za kreska między c:\dos a more?

Chodzi Ci o znak [[]]? To jeden ze strumieni (będzie w kolejnych odcinkach), więc na razie nie zwracaj sobie nim głowy. A uzyskasz go przytrzymując [SHIFT] i wciskasz klawisz [I]. Jeśli nie możesz go zlokalizować na klawiaturze (jest w różnych dziwnych miejscach w zależności od modelu), to przytrzymaj lewy ALT i wciskając kolejno 0, 1, 2, 4. Jeśli pojawi Ci się coś podobnego do dwukropka, to nie przejmuj się! Tak ma być! I kolejny problem rozwiązany. :)

No i to już wszystko. :)

Kuba Kominiarczyk

Pomocna Dłoń

Tym razem - SORRYYYY! - na CD w tym numerze NIE znajdziecie reszty anonów do PD (grypa pokrzywała nam plany). Ale obiecuję, że dorzucimy ją do PD w przyszłym miesiącu - to wpadka przy pracy i nie powinna się zbyt często powtarzać. Zanim wyślesz anons do tej rubryki, poczytaj regulamin.

NAWIĄŻ KONTAKT

Poszukuję kogoś, kto zbiera ikony. blazje321@wp.pl

Z każdym, kto właśnie zaczyna się uczyć HTML-a. Chcesz mieć stronę? Nie wiesz jak? Napisz: lukas_cool@p.pl. Oto strona, którą udało mi się zrobić: <http://www.lukascool.prv.pl>.

Cześć!! Mam 23 lata i na imię Marcin, mieszkam w Tomaszowie Mazowieckim (woj. łódzkie). Moje zainteresowania to przede wszystkim komputery, Internet, spotkania z przyjaciółmi, imprezy, muzyka - najlepiej ciężka. Chętnie poznam nowych przyjaciół. The_Generator the_generator@go2.pl

Czy ktoś pokoresponduje? 14 latek Adan@interia.pl

Z osobami interesującymi się grami: FIFA 2001, Delta Force 1 i 2, Swat 3, Orax z napęd, stawili się na wezwanie w Komendzie Policji w Sępólnie 10 stycznia 2001r. - do tej pory nie dostarczyli mi napędu DVD.

Lukasz Wydra

To nie popłaca... Bardzo dziękuję za interwencję w mojej sprawie Marcin Bury, któremu wystawiłem gry w zamian za napęd, stawili się na wezwanie w Komendzie Policji w Sępólnie 10 stycznia 2001r. - do tej pory nie dostarczyli mi napędu DVD.

Poszukuję ciekawych ludzi do prowadzenia nowej gazety komputerowej o nazwie GameLogic. Proszę o przysyłanie ofert wraz z tekstem próbnym np. recenzja, poradnik, solutions, pliki itp. Szczególnie poszukuję osób, które zajęłyby się naszą oprawą graficzną. Mój adres: Bartek Szyska, ul. Pilsudskiego 9/6, 74-400 Dąbno; e-mail: spaco001@poczta.onet.pl

Z ludźmi lubiącymi gry strategiczne, różnego typu Tycoon, jak np. RollerCoaster, Transport Tycoon i... "Świat według Kiepskich". Podpisano: Nowaker, Piszcie na adres: nowaker@wp.pl lub dam-nowy@poczta.onet.pl.

Chciałbym poznać ludzi umiejących robić gry, radek_m@poczta.onet.pl

Z przyjaciół, do korespondowania. Wiek i płeć obojętne. Mój adres: wojtek87@wp.pl

Ze starym wydawcą, który wie wszystko na temat karty graficznej Diamond Stealth III S540. Maciej Liszewski, Bułskiego 22/2, 10-686 Olsztyn; e-mail: skitty@poczta.fm

Piszę poszukuję pomocników do tworzenia witryny internetowej obejmującej wszystko, co jest związane z grami i nie tylko. Potrzebuję osób, które mogłyby pisać o grach (recenzje, solutions itd.) oraz o innych dziedzinach (np. grafika, składnia). Masz Internet? Lubisz gry? Pisz na adres: marcin_ivaniec@wp.pl

Z ludźmi, którzy nie są maniakami komputerowymi (tak jak mój brat - Rawcio), kochają taniec, zwierzęta, muzykę i teatr. Miesz-

kam w Prudniku. Mój mail: sifa@kai.net.pl lub sifa@poczta.fm. Telefon kom. 0609177434

Jeśli na co dzień słuchasz normalnej muzyki takiej jak punk, rock, grunge i reggae, to nie zastanawiaj się długo i walnij kilka słów do mnie! Pozerzy niech nawet nie zwracają mi i sobie głowy. Reszta serdecznie zapraszam! Michał gania_farmer@dzdzw-nica.prv.pl oraz sidus@interia.pl

Nazywam się Nospel i poszukuję fanów gier RPG, symulacji lotu, młdów i ludzi, którzy programują. Mój e-mail: nospel@wp.pl. Uwaga: wiek i płeć nie są ważne!!!

Z każdą osobą grającą lub kolekcjonującą karty Ani-Mayhem. Hapoli: napollo@poczta.fm

Kontakt (e-mailowy lub/i wzrokowy) ze spokojną dziewczyną w wieku 17-20 lat, lubiącą komputery... tomnar@poczta.onet.pl

Poznam wszystkich, którzy lubią komputerowe RPG i/lub słuchają Metaliki, Nirvany, Iron Maiden. Mój e-mail to snake.fm@interia.pl

Chciałbym zagrać z kimś przez modem w FIFA 2001 i w Delta Force 2. kkrzawski@hotmail.com

Z każdym, kto lubi gry ekonomiczne i strategiczne. Sim City 3000 PL, Age of Empires I i II PL, StarCraft i Brood War, Airline Tycoon PL itd. Czekam pod adresem dexsims@poczta.onet.pl

Z miłą dziewczyną w wieku 12-13 lat z okolic Lublina lub z samego Lublina. Mój e-mail: tomi@inetia.pl

Poznam superłąskę w wieku 15 lat. Paintball: bossotworld@go2.pl

Z miłą i ładną dziewczyną w wieku 14-16 lat, interesującą się komputerami i lubiącą dobrą muzykę. Mój e-mail: avenger7@interia.pl

Fajny, młody chłopak pozna dziewczynę w wieku 10 lat, inteligentną, ładną i lubiącą Internet. Mój e-mail: tweety@poczta.wprost.pl

Proszę o kontakt wszystkie dziewczyny (chłopców też) lubiące Diablo, Limp, Bizkit i pitkę nożną (jeżeli takie istnieją). Mój adres: kil-lashark@wp.pl lub kil_ashark@poczta.wp.pl. P.S. Dziewczyna o ksywce MAGIE***** proszona jest o kontakt. Chciałaś mój e-mail, to ci go podałam.

...z ludźmi, którzy udostępniłby mi obszerne solutiony do gier: Half Life i Half Life: Opposing Force. 0601 97 56 06 Taran.

Poszukuję osób, które mają tipsy do Fallout 2, solutiony do tej gry oraz Baldur's Gate II PL. W zamian mogę dać solutiony i kody do GTA2. Artur Radziński: ul. Prusa 14/1, 72-315 Resko (woj. zachodnio-pomorskie), tel. (0923) 39 51 039.

Ludzie, których nie znam! Piszcie! Szczególnie mile widziane osoby płci żeńskiej i interesujące się zespołami Metallica oraz Guns'n'Roses! traktet@poczta.onet.pl

Chętnie nawiążę kontakt z osobą, która lubi gry RPG (Fallout 1 i 2; Diablo 2 oraz Baldur's Gate 2; Cienie Amn.PL), wyścigi i gry sportowe. Artur Radziński: ul. Prusa 14/1, 72-315 Resko (woj. zachodnio-pomorskie), tel. (0923) 39 51 039

Powstaje nowa gazeta internetowa "CyberCafe". Poszukuję my każdego, kto pomoże w jej tworzeniu - szczególnie tekstów. Więc jeżeli chcesz współtworzyć "CyberCafe", mailuj na adres: keyroll@poczta.onet.pl

Z każdym, kto lubi gry ekonomiczne i strategiczne. Piszcie pod adres dexcolin@poczta.wp.pl

Poznam miłą dziewczynę w wieku 13-17 lat lubiącą grę The Sims w celu wymiany postaci. Nie musi być ładna. Kizuk pbondal@poczta.onet.pl

Bardzo proszę o pomoc wszystkich zainteresowanych grą RED ALERT 2. Może tak ktoś zna kody? Będę wdzięczny. Aaaaaa... i jeżeli ktośkolwiek słyszał lub widział kody do Tomb Raider Chronicles, dajcie znać. Jomax@poczta.fm

Z fanami Civilization 2 - PL, Starcraft, ElastoMania Neo Geo (Metal Slug 1, 2, itp.), Half-Life i innych gier. Lubisz zmieniać Windowsa? (4 example registr...) - napisz: funtomas@poczta.wp.pl

Zgram z kimś w Tony Hawk's ProSkeater2, Worms: Armageddon, FIFA 99. dmowski06@poczta.onet.pl

Z osobami zainteresowanymi stworzeniem strony o The Last Ninja. Kontakt: yaretky@priv5.onet.pl

Z każdym maniakem komputerowym, który uwielbia sędziego w necie, programy e, tworzy muzykę w celu założenia grupy komputerowej. Ponadto nawiążę kontakt z osobami, które pomogłyby w tworzeniu magazynu "Happy Game". Odpiszę na każdy list na 100%. Emil Kurza, ul. Pułaskiego 3/4/ 98-100 task (wej. łódzkie), e-mail: emi.happy@poczta.fm

Z fajną dziewczyną w wieku 13-16 lat, lubiącą poznawać fajnych chłopaków. Mam 15 lat, 185 cm wzrostu, jestem br...nem o zielonych oczach, interesuję się sportem, Internetem... poznawaniem ładnych dziewczyn. Uwielbiam słuchać Emmine. Na życzenie wyślę mailom moje fotki. kazywam się Piotrek, a mój e-mail to: brovaro@wp.pl

Lubisz pisać recenzje z filmów? Chcesz opublikować jak najszybciej? - pisz do naszej gazety: gazmen@wp.pl

Do Kasi S. z Łagiewnik: jeśli chcesz pogadać, to napisz do mnie mrwoho50@hotmail.com

Skontaktowałbym się z osobami mającymi/grającymi w Gorky 17. p. otrekalex@poczta.onet.pl

Mam 16 lat i nawiążę kontakt ze wszystkim, którzy lubią IRC-owe pogawędki, komputery, gry i nie tylko (najchętniej z okolic Zielonej Góry). Moje imię poznasz, kiedy napiszesz. e-mail: 607131484@wp.pl

Z Kasią S. z Łagiewnik. Woźmic. woźmic@poczta.onet.pl

Wszyscy, których jeszcze nie znam - piszcie do mnie: wojciech16@wp.pl

Ze wszystkimi, którzy chcieliby porozmawiać na temat sprzętu, oprogramowania, Internetu itd. Listy przysyłajcie na adres: nick666@ahoj.pl

Z miłą i zakreconą dziewczyną w wieku 13-15 lat, która szuka przyjaciela e-mailowego, a może nawet wzrokowego. Ja mam 14 lat, uprawiam sport i zwróciłem na punkcie komputera oraz muzyki. Dziewczyna z kompani piszcie. marwit102@poczta.onet.pl

Z wszystkimi fanami filmu "Fight Club" i totalnej demolki w celu założenia własnego Fight Club, najlepiej z południowej Polski. Mój e-mail: fight-club@wp.pl; z fanami Diablo 1 i 2, Unreal Tournament, Quake 2, Commandos, Starcraft, Worms Armageddon, Futura Cop, Freespace oraz z ludźmi lubiącymi kupować w swoim komputerze. PS Dziewczyna (14-15 lat) mile widziana. killer_z@poczta.onet.pl

Z osobami potrafiącymi pisać skrypty w JavaScript (do tworzenia stron internetowych, mogą być w połączeniu z HTML ten akurat temat) - wyjaśnią mi, na czym to polega. Błagam, zlitujcie się i pomóżcie... animator2@wp.pl

Z ludźmi znającymi się na programowaniu. Jeżeli znasz się na językach programowania (C/C++, Pascal, PHP itp.) i chcesz pokazać się światu (czyli napisać parę artykułów...), twórcy swój kłopot programowania na stronie www.programowanie.of.pl, to napisz do mnie: boduch@polano.com. Jeżeli masz jakiś kod źródłowy, kurs, napisales jakiś program i chcesz, aby znalazł się on na stronie, to także mi go wyślij

Z ludźmi interesującymi się korespondencją przez e-mail oraz grami ekonomicznymi, RPG itd. Mie widziani ludzie w wieku 16-18 lat z żeńskimi imionami z okolic Olsztyna. :-). Nekrologus: optkk@poczta.fm

Poszukuję osób, które przesyłałyby mi swoje screeny (tj. jakie kolwiek pliki) z gry THPS w celu umieszczenia ich na poświęconej jej, nowej stronie internetowej: kerimek2@poczta.onet.pl

Kto dobrze gra w Quake'a 3 - w celu zrobienia klanu (nazwa do uzgodnienia). or_doom@wp.pl

Z fanami gier strategicznych, niekiedy cz...tuję i...estem pod ksywą Dani_Filth. Piszcie: nightmare11@wp.pl

Szukam osób piszących opowiadania i ciekawych do tworzenia jednego z magów. FantasyArt (opowiadania fantasy), Sci-Fi-Art (opowiadania science-fiction), PsychArt (psychologia sprawy niewyjaśnione: coś w stylu Philipa Dicka), kam@interia.pl

Poszukuję redaktorów do mojej strony o grze Silent Hunter (www.silenthunter.prv.pl). Wszystkich miłośników gry zapraszam zarówno do współpracy, jak i odwiedzenia mojej strony. Marcin. Mój e-mail: poczta@silenthunter.prv.pl

Z osobą grającą w grę: Na dłuższą Podróż/The Longest Journey w celu wymiany informacji itp. Michał: micz@pobox.com, micz@tr.k6.onet.pl

Kurs HTML-a cz. I

Witajcie w kontynuacji kursu HTML. Co prawda ma on teraz nowego twórcę (czyli mnie :)), ale mam nadzieję, że przypadnie on wam do gustu. Pierwsza lekcja - przypomnienie przerobionego materiału z Coukiem.

Jarek "Osters" Ostrowski
e-mail: darkwater@interia.pl

Chcę was poinformować, że jestem nauczycielem, któremu zależy na uczniach, więc bez żadnych skrupułów możecie mnie pytać o wszystko. Mój adres e-mail to: darkwater@interia.pl. Jeżeli zauważycie w tekście jakieś bugi, to nie pękajcie - tylko mnie o nich powiadomcie. Postaram się je naprawić w następnych numerach. I jeszcze jedno: kurs jest pisany raczej dla posiadaczy IE niż Netskapy.

Co do sposobu nauki i materiału, to zamierzam: a) poszerzyć materiał o parę rzeczy przydatnych przy tworzeniu stron (np. w tym numerze macie recenzje do PSP); b) postarać się bardziej o to, abyście strony tworzyli sami, a nie biernie przepisywali przytoczone przeze mnie wzorce.

Nie mam pojęcia, czy wście, że do edycji kodu HTML wystarczy zwykły notatnik! (Taki jak na screenie.) Wystarczy tylko "zapisać jako" - "nazwa pliku.html" (można również - "nazwa pliku.htm").

Dla przypomnienia starego materiału: poprawnie napisany kod bardzo prostej strony. Przykład numer 1 - Księga kolonijna.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0/EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Księga kolonijna - 2 turnus'00</TITLE>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
<meta name="description" content="Oficjalna strona II turnusu kolonii w Ciechocinku z roku 2000.">
<meta name="keywords" content="kolonia, ciechocinek">
</HEAD>
```

```
<BODY>
Witajcie na stronie...
</BODY>
```

```
</HTML>
```

No to teraz zajmijmy się omówieniem każdego z tych tagów.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0/EN">
```

Określa typ używanego kodu HTML na stronie. Obecnie standardem jest HTML 4.0.

```
<HTML></HTML>
```

Te dwa tagi informują przeglądarkę, że przeglądany plik to *.html, a nie jakiś *.txt (to się raczej tyczy starszych przeglądarek).

```
<HEAD></HEAD>
```

Miedzy tymi znacznikami powinny się znaleźć informacje skierowane głównie do wyszukiwarek. Oczywiście tutaj także ustalamy tytuł dokumentu, stronę kodowania...

```
<TITLE></TITLE>
```

Tutaj definiowany jest tytuł wyoranego dokumentu (w naszym przypadku - "Księga kolonijna - 2 turnus'00").

```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
```

Strona kodowania dokumentu "iso-8859-2" jest standardem kodowania w Europie środkowo-wschodniej. Jeżeli jednak coś nie tak dzieje się z polskimi znakami (chodzi mi o "ążóńń"), wtedy należy zastosować następujący kod:

```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1250">
```

Należy przy tym pamiętać, że dzięki zastosowaniu czegoś takiego użytkownicy Uniksów, Maców i innych BeOsów :) będą mieli prawdziwie "zakrzaczenie" na twojej stronie.

```
<meta name="description" content="Oficjalna strona II turnusu kolonii w Ciechocinku z roku 2000.">
```

Oj, to jest jeden z moich ulubionych tagów w HTML. Dzięki niemu możemy opisać stronę według własnych potrzeb. Napisany tekst zostanie wyświetlony przez wyszukiwarkę wtedy, kiedy znajdzie ona w nim szukane przez kogoś słowa.

```
<meta name="keywords" content="kolonia, ciechocinek">
```

Ten znacznik trochę pomaga wyszukiwarkom w znalezieniu strony. Niektórzy niktzmnicy :) wpisują tu wszystkie możliwe słowa, i potem szukamy, powiedzmy, strony o Wałbrzychu a wyskakuje nam coś o "xxx" i zarabianiu kasy przez Internet.

```
<BODY></BODY>
```

To właśnie między tymi dwoma niepozornymi znacznikami znajduje się cała treść dokumentu i właśnie tutaj będziecie wstawiali cały tekst, linki, grafikę...

No i to już chyba dosyć powtórkę. Ponieważ już raczej nic poważnego tutaj nie zmieszczę, zajmijmy się paroma prostymi tematami w ramach przypomnienia. Nie muszę chyba dodawać, że wszystkie wpisane tutaj tagi trzeba wstawić między <BODY> </BODY>?

```
<img src=xxx.yyy>
```

Dzięki temu tagowi możemy wstawić w tekst obrazek. Jednym z warunków, aby takie coś działało, jest przekopiowanie pliku graficznego w ten sam katalog co plik *.html. Oczywiście da się to ominąć, ale o tym ciut niżej (nie chciałem dwa razy tego samego pisać).

A oto trochę znaczników, dzięki którym możecie sobie lepiej zdefiniować czcionki:

```
<b>Gruby tekst.</b>
<i>Tekst pochylony.</i>
<tt>Nie wiem jak to określić, sami zobaczcie :).</tt>
<u>Tekst podkreślony.</u>
```

```
<font size=y color=xxx>Ten tag ustala wielkość oraz kolor liter. Wielkość to "y", a kolor to "xxx". Jako "xxx" wystarczy wpisać dowolną angielską nazwę koloru lub jego heksadecymalny odpowiednik, a jako "y" liczbę od 1 do 7. Przy czym 1 to najmniejsza czcionka, a 7 - największa.</font>
```

```
<Hx>To jest tytułowanie. Tekst objęty tą definicją będzie miał wielkość "x" oraz dodatkowo zostanie pogrubiony. Tylko mała uwaga - tutaj jest odwrotnie jak w poprzednim przykładzie. 1 - największa, 7 - najmniejsza.</Hx>
```

```
<p>Przenosi nasz tekst dwie linijki w dół.</p>
```

```
<br>To samo, ale o jedną linijkę.</br>
```

```
<center>Centruje tekst.</center>
```

Na temat formatowania tekstu to już wszystko. Na samo zakończenie powiem jeszcze trochę o odnośnikach - czyli linkach - i do domu!

```
<a href=xxx.yyy>bla bla bla</a>
```

Ten oto link przeniesie nas do strony xxx o rozszerzeniu yyy, pod warunkiem że oba pliki znajdują się w tym samym katalogu. Jeżeli strona główna naszego serwisu znajduje się w katalogu "c:\stro-na", a strona, do której chcemy się przenieść, to "c:\stro-na\dane", wtedy wpisujemy:

```
<a href=dane/xxx.yyy>bla bla bla</a>
```

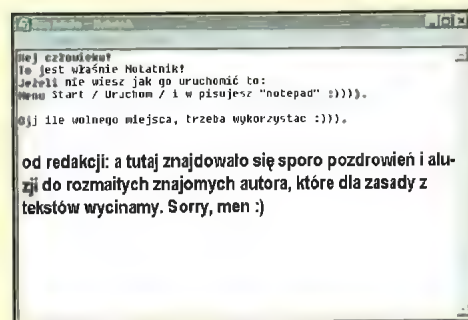
Jeżeli chcemy, aby na naszej stronie znajdował się link, po którego naciśnięciu będzie można do nas coś skrobać, to wystarczy wpisać następujący kod:

```
<a href=mailto:twoj@e-mail>Napisz do mnie!</a>
```

Kiedys prowadziłem mały serwer z internetowy i ludzie pytali mnie: "W czym ty, człeku, taką cool grafikę robisz?" Odpowiedź musiałaby być dość długa, więc nieczęsto odpowiadałem na to pytanie. Żeby czegoś takiego uniknąć tutaj, postaram się prezentować co miesiąc jakiś dobry program graficzny. Na po-

czątek Paint Shop Pro. Nie będzie to dokładny, długąśny opis, ale jedynie zastosowania programu.

PSP jest narzędziem, które najlepiej nadaje się do rysowania logosów oraz niezłe wyglądających tekstów. Między innymi grafa w kursie (chodzi mi o rysunek "Coś ci się...") jest właśnie robiona za pomocą tego programu. Paint Shop jest konkurencją dla dziesięciokrotnie droższego Adobe PhotoShop. Atutem PSP jest niewątpliwie jego szybkie działanie (a działa mniej więcej z taką samą szybkością jak Paintbrush).



Stosunek ceny do jakości oraz bardzo duża liczba filtrów i efektów pasują Paint Shop Pro na szczyty hierarchii komputerowych programów do obróbki grafiki. (Jeny! To ja powiedziałem! :) Do programu dołączony jest też mini-programik do robienia animowanych Gifów. Jest na serio cool :). PSP znajduje się między innymi w "necie" (chodzi mi o gazetę.)

To już koniec dzisiejszej lekcji. Nie zadaje wam, jak na razie, nic do domu. Tworząc własne proste strony WWW i tak powtórzycie trochę materiału. Na następnej lekcji o tabelkach i ramkach!

PS1 W tym numerze jako bonus macie tabelkę z najważniejszymi kolorami. Ot, taki mały prezent dla niezających "angiłika".

PS2 Propozycje, pytania, problemy, jakieś bugi? Pisz - darkwater@interia.pl

Kolory	
teal	- morski zielony
black	- czarny
olive	- oliwkowy
red	- czerwony
blue	- niebieski
maroon	- brązowoczerwony
navy	- mocny niebieski
gray	- szary
lime	- jasnozielony
white	- biały
green	- zielony
purple	- fiolet
silver	- srebrny
yellow	- żółty
aqua	- wodny (no co...?)
gold	- złoty
lunchia	- różowy

Pascalowe F.A.Q.

...czyli nasz spóźniony prezent świąteczny :)

Witamy państwa w kolejnej, siedemnastej już edycji naszego nowego teleturnieju "Pascallierzy". Dzisiaj w studio jest z nami Franek. Witaj Franku! Za chwilę usłyszysz pierwsze pytanie - za 100 bajtów. Czy jesteś gotów? Tak? No to wspinał się. Oto twoje pytanie...

PolARX & Razel (Blue East Software)

"Czy Pascala można kupić w sklepie?" Do wyboru masz cztery odpowiedzi: a) tak; b) nie; c) to zależy; d) to nie zależy. Uważnie się zastanów. Pamiętaj - czas cię nie goni! Już wiesz? Typujesz odpowiedź A. Czy jesteś tego pewien? Czy to jest twoja ostateczna decyzja? Dobrze. Proszę komputer o zaznaczenie odpowiedzi "A". Franku? Mam dla ciebie złą wiadomość. Komputer się zawiesił...

Przenieśmy się jednak do rzeczywistości. Pora rozpocząć kolejny odcinek naszego kursu :). Dziś będzie on w całości poświęcony pytaniom, jakie zadaliśmy nam do tej pory w swoich mailach i listach. Oczywiście wybraliśmy te, które powtarzały się najczęściej, gdyż na wszystkie zapewne zabrakłoby nam miejsca. Zapraszamy więc do lektury!

PYT. Co to jest Pascal?

ODP. Pascal to język programowania wysokiego poziomu stworzony na bazie języka ALGOL, przez Niklausa Wirtha pod koniec lat sześćdziesiątych i na początku siedemdziesiątych. Język, który swoją nazwę zawdzięcza francuskiemu matematykowi Blaise'owi Pascalowi (1623-1662), uczy programistów dobrego programowania i ze względu na czytelność i możliwość stosowania własnych struktur danych jest najczęściej stosowanym językiem programowania w opisywaniu algorytmów. Język został rozpowszechniony na komputerach osobistych przez firmę Borland International w wielu wersjach: Borland Pascal i jego bardziej obiektowej wersji dla systemu Microsoft Windows - Borland Delphi.

PYT. Skąd wziąć Pascala?

ODP. Obecnie ze znalezieniem Turbo Pascala w sklepach możesz mieć niemałe problemy. Dlatego też zalecamy ściągnąć go sobie z Internetu. Oto adresik: <http://community.borland.com/museum/borland/software/TP55.zip>. Jeśli nie masz w domu dostępu do globalnej "otchłani", to skocz do jakiejś kafejki i ściągnij sobie :).

PYT. Co to znaczy "skompilować" program?

ODP. Skompilować oznacza "przetworzyć" plik źródłowy programu do postaci wykonywalnej (np. *.exe).

PYT. Jak skompilować program (posiadam Turbo Pascala)?

ODP. Z menu głównego w Pascalu wybierz zakładkę COMPILE, następnie sprawdź, czy znajduje się tam opcja DESTINATION DISK. Jeśli jej tam nie ma, naciśnij na DESTINATION MEMORY. MEMORY powinno zmienić się na DISK. Teraz kliknij BUILD z tego samego menu. Plik *.exe powinien pojawić się w katalogu, który jest zdefiniowany (w menu OPTIONS=>DIRECTORIES) jako EXE & TPU DIRECTORY.

PYT. Jak skompilować program (nie mam Turbo Pascala)?

ODP. Tutaj konieczne staje się zdobycie tzw. kompilatora Pascala. Ale głowa do góry! Większość tego typu programów jest w pełni darmowa. Poniżej zamieszczamy kilka linków, które na pewno wam się przydadzą: <http://www.koti.com.pl/pascal/files/fpc09910.zip> <http://binboy.koti.com.pl/tmt-pas.zip>

Szukajcie też na: <http://www.bloodshed.nu> <http://www.freepascal.org>

PYT. Jak ukryć kursor (tę migającą kreseczkę) w trybie tekstowym?

ODP. Nic prostszego :). Oto procedura:

```
uses dos;
procedure cursoroff;
var r:registers;
begin
  r.AH := $01;
  r.CH := $20;
  Intr($10,r);
end;
```

I problem z głowy :).

PYT. Podczas uruchamiania programu w Pascalu pojawia mi się następujący komunikat: ERROR200: Division by zero. Gdy uruchamiam ten sam program w EXE-ku, to

otrzymuję taką oto wiadomość: Runtime ERROR200 at XXXX:XXXX. Co robić?

ODP. Niestety, musisz zaopatrzyć się w specjalne patche. Ponieważ pyta się o nie wiele osób, zamieszczamy je na CD dołączonym do tego numeru. Można znaleźć je również na stronie www.raziel.ko.pl w dziale Pascal Corner. Pierwszego patcha - "na Pascala" - należy nagrać do katalogu BIN w folderze z Pascallem, natomiast, aby użyć drugiego patcha - "na skompilowane pliki" - należy przeagrać go do folderu z "chorym" plikiem i wpisać w linii poleceń (np. w Nortonie Commanderze): `tppatch.exe chory_plik.exe`. Pamiętaj, że naprawiany plik nie może mieć nałożonego atrybutu "read only", czyli "tylko do odczytu". Powinno zadziałać.

PYT. Gdzie mogę znaleźć jakieś fajne moduły do Pascala?

ODP. Na przykład w Internecie :). Oto kilka stronek, na których znajdziesz ciekawe moduły pascalowe: <http://www.binboy.com.pl> <http://www.gr0g.prv.pl> <http://www.bloodshed.nu> <http://community.borland.com> <http://www.raziel.ko.pl> <http://www.programowanie.of.pl>

Spróbujcie też wpisać w wyszukiwarce internetowej hasła: "Turbo Pascal", "moduły do Pascala" itp.

PYT. Dlaczego nie mogę uruchomić żadnego z waszych programów zrobionych przy użyciu modułu GRAPH? Na ekranie wyświetla mi się następujący komunikat: "BGI ERROR: Graphics not initialized (use InitGraph)".

ODP. Prawdopodobnie przy inicjowaniu grafiki źle zdefiniowałeś ścieżkę dostępu do katalogu BGI. Polecenie to powinno wyglądać następująco:

```
initgraph(sterownik,tryb,ścieżka
dostępu do katalogu BGI);
```

Czyli np. `sterownik:=9;` `tryb:=2;`

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\pascal\bgi\');
```

Powinno zadziałać :).

PYT. W Pascalu mam "pomieszaną klawiaturę", tj. znaki na przyciskach wcale nie są zgodne z tymi, które są wypisywane na ekranie. Gdzie się to ustawia?

ODP. Tak się składa, że nie jest to wina źle skonfigurowanego Pascala. Problem tkwi w złych sterownikach klawiatury, jakie ładowane są poprzez autoexec.bat (kurs MS-DOS się kłania :)). Zagłębienie do tego pliku (np. pod Notatnikiem). Powinniście znaleźć tam następującą linijkę:

```
keyb pl,C:\WINDOWS\COMMAND\keybrd4.sys
```

Teraz musicie sprawdzić, jakich sterowników wymaga wasza klawiatura. W naszym przypadku jest to `keybrd4.sys`. Wszystko definiuje się w linijce podanej wyżej. Po odejściu od monitora reklamacje nie będą uznawane :).

PYT. Bardzo was proszę o przysłanie mi lekcji nr X waszego kursu, gdyż akurat tego CDA nie kupiłem.

ODP. Sorki, ale nie możemy tego zrobić. W momencie gdy za nasz artykuł bierzemy kasę, tracimy do niego prawa autorskie. Oznacza to, że nie możemy nawet zamieścić go w całości na swoim WWW :). Jedynym wyjściem jest tu wysłanie e-maila z taką prośbą do redakcji CDA. My jesteśmy bezradni :).

PYT. Czy macie archiwum swoich artykułów i programów na jakiejś stronie internetowej?

ODP. Tak, choć nie do końca :). Na stronie www.raziel.ko.pl, w dziale Pascal Corner, znajdziecie wszystkie programy, jakie napisaliśmy w Pascalu i FRAGMENTY wszystkich artykułów z serii "Kursu Pascala". Całych artykułów nie możemy zamieścić. Dlaczego? Przeczytaj odpowiedź na poprzednie pytanie.

PYT. Czy istnieje w Pascalu jakieś ograniczenie, które powoduje, że

program może mieć tylko określoną liczbę wierszy? Martwię się, gdyż przy kompilacji pojawia mi się błąd: error 124: statement part too large. Pomocy!

ODP. Powodem pojawienia się tego błędu może być to, że kod całego programu przekracza 65 520 bajtów. Wyjściem z sytuacji jest podzielenie programu na moduły. Inną przyczyną błędu 124 może być przekroczenie limitu objętości części wykonawczej programu. Granica ta wynosi 24 K. Aby to naprawić, podziel program na procedury.

PYT. Pomyliliście się! W odcinku X

wy redakcji (chodzi o listy ze znacznikiem!). Na wszystkie wasze pytania postaramy się odpowiedzieć.

PYT. Wysłałem do was list/e-maila, lecz nie dostałem odpowiedzi!

ODP. Na listy z papieru nie odpowiadamy w ogóle (brak czasu :), natomiast na przychodzące do nas maile staramy się za wszelką cenę odpowiedzieć. Niekiedy, jest ich zbyt dużo, co może spowodować, że odpowiedź na wasz e-mail może nieść się nawet po tygodniu.

PYT. Jak do programu można wstawić plik graficzny (np. BMP)?

vePlay. Do znalezienia także na stronie www.gr0g.prv.pl.

To tyle, jeśli chodzi o przygotowane dla was F.A.Q. Mamy nadzieję, że choć trochę udało nam się ograniczyć ciągłe szukanie jakiegoś zagadnienia ("do jasnej @%^#! w którym to było CDA! :)). Jeśli jednak w dalszym ciągu macie do nas jakieś pytania - piszcie śmiało! Skrzynka o adresie pascal@silvershark.com.pl cały czas czeka na waszą pocztę! Możecie również śłać do nas tradycyjne listy na adres redakcji (do znalezienia w stopce). Jeśli w najbliższej przyszłości będzie taka

obficie :)). Tak więc panie :) i panowie - do roboty! Wyzwólcie swój umysł (hmmm... zrobiło się matri-xowo :)), świat stoi przed wami otworem!

I na zakończenie rodzi się pytanie - "co za miesiąc?". Robimy sobie wolne :). Jak już wspominaliśmy w poprzednim numerze, skończyły się nam pomysły :(. No może nie do końca, jednak przygotowanie kolejnego "sensownego" odcinka może nam zająć trochę więcej czasu. Tak więc, jeśli nic niespodziewanego się nie wydarzy, spotykamy się ponownie za dwa miesiące (czyli w numerze majowym) w no-



napisaliście, że YYY, a powinno być ZZZ!

ODP. Całkiem możliwe. Mylić się jest przecież rzeczą ludzką, a tak się składa, że my jeszcze jesteśmy ludźmi (nieprawda! ja jestem wampirem! [- dop. Razel]). Wiemy, że w czasie naszego kursu nie ustrześliśmy się paru błędów, za co wszystkich przepraszamy.

PYT. Chciałbym wysłać do was e-maila. Nie wiem tylko, jaki macie adres.

ODP. Wszystkie maile z pytaniami i uwagami możecie kierować do nas na adres pascal@silvershark.com.pl lub na adres pocztowy

ODP. Niestety, Pascal nie posiada konkretnej procedury, która byłaby za to odpowiedzialna. Jedynym wyjściem jest tu odszukać w sieci odpowiedni moduł i skorzystać z gotowych procedur do tego przeznaczonych: Jednym z lepszych tego typu modułów jest GSVGA. Znaleźć go możecie m.in. na stronie autora: www.gr0g.prv.pl.

PYT. Jak (korzystając z Pascala) można odtworzyć dźwięk typu WAV?

ODP. Niestety, sytuacja przedstawia się podobnie jak wyżej - musimy znaleźć odpowiedni moduł. Jednym z popularniejszych jest Wa-

potrzeba - wydamy kolejną F.A.Q., lecz - jak na razie - to chyba wszystko jest jasne :).

Przypominamy wam o NIEUSTAJĄCYM konkursie na sobow... ups! To nie ta bajka :). Ekhm, więc - przypominamy wam o naszym nowym konkursie na najlepszy program/grę napisany w Pascalu przy użyciu modułu GRAPH. Swoje dzieła możecie przysyłać do nas e-mailem pascal@silvershark.com.pl :)), a także pocztą tradycyjną, na dyskietkach, na adres redakcji, z dopiskiem: KONKURS PASCAL GRAPH. Najciekawsze prace naliczycie nagrodzimy (jak? na pewno

wej oprawie audiowizualnej i z garścią nowych pomysłów. Pamiętajcie - teraz przyszłość tego kącika zależy tylko i wyłącznie od was! Jeśli macie jakiś ciekawy pomysł - piszcie! Tymczasem pora się pożegnać... Pa. pa. pa... :('

PS Tymczasem na CD czekają przygotowane dla was PATCHE (patrz pyt. w F.A.Q. o błąd 200), a także dwie prace domowe, które przysłały do nas w związku z omawianym modułem do obsługi myszki. Prace naprawdę zaskakują poziomem - nasze gratulacje!

Kalejdoskop WWW

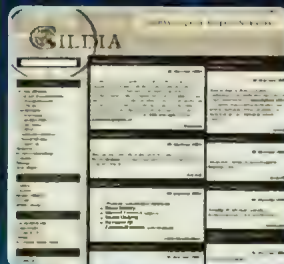
Niestety, w tym miesiącu nie ma kolejnej porcji linków "muzycznych" - przeszły do następnego numeru. Linki i opinie na temat działu ślizie na bloo@go2.pl z tematem "Kalejdoskop WWW" - inne skończą w moim koszu.

BIO/Kszo/Wariat/Fotel

[tu jest miejsce na twoją reklamę :)]

PORTAL O FANTASTYCE

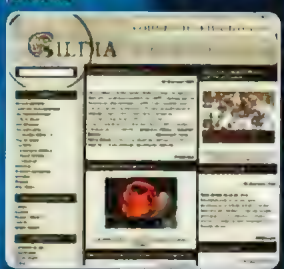
GILDIA.PL



Już prawie rok portal gildia.pl istnieje w Internecie. Główna tematyka, jaką się zajmuje, to fantastyka i różne jej formy: gry fabularne, karcianki, bitewniaki, komiksy, filmy, gry komputerowe i wiele, wiele innych. Oczywiście na stronie znajdziemy także inne rzeczy, nie tylko z pogranicza fantastyki, ale to na niej głównie skupiają się autorzy portalu. A oto, po kolei, co może nam zaintrygować ten сайт.

gildia.pl - Główna, powitalna strona portalu. W momencie kiedy to pisałem, znajdowały się na niej najważniejsze wiadomości z innych działów Gildii, teraz mogło się to zmienić - już nie, jakiegoś czasu były zapowiadane zmiany.

konwenty.gildia.pl - Centrum Konwentowe. Mnóstwo informacji na temat konwentów, które się już odbyły, jak i tych, które dopiero są zapowiadane.



gry.gildia.pl - To, co czytelnicy CDA lubią najbardziej, czyli zrelacjonowanie przygód z grami, komentarze, recenzje, spora ilość odpowiedzi na najnowszych wiadomościach i innych publikacjach.

bitewniaki.gildia.pl - Jeśli na jakiejś stronie traktującej o RPG pojawia się tekst: "jak pomałować figurkę" - to już wiadomo, jakiego rodzaju gier ona dotyczy.

karcianki.gildia.pl - Głównie MTG, ale także zrelacjonowanie innych systemów powinny znaleźć tutaj trochę przydatnych informacji dla siebie.

komiksy.gildia.pl - Dobrych stron o komiksach, zwłaszcza w naszym kraju, nigdy za wiele. Z braku miejsca powiem tylko tyle, że strona współpracuje z AQO i Prockiem.

Oprócz tego także specjalne sądy poświęcone historii, fantastyce, RPG, filmom (obecnie w fazie przygotowywania), mandze i Star Wars. I na pewno na tym nie koniec! [bloo]

Kursu mIRC-owania...

I tak oto po krótkiej przerwie spotykamy się znowu. Dziś, zgodnie z wcześniejszymi obietnicami, ponownie skupimy się na pisaniu skryptów mIRC-owych. Jednakże nastąpiła mała zmiana. Mianowicie "konstruowanie" skryptu quizowego postanowiłem odłożyć na jedno z naszych kolejnych spotkań.

Raziel (Blue East Software)

Ale nie ma się co smuć - dziś zajmiemy się tematem arcyciekawym, a mianowicie pętlami! Nie, nie będziemy uczyli się wiązać krawata (na pętelkę :)) Po prostu pokażę wam, jak możemy wykorzystać, za każdym razem pozornie podobną, pętlę. Na początek komenda, która przyda nam się w późniejszych zmaganiach. Oto ona:

echo [kolor] [tekst] - wypisuje w oknie statusu podany [tekst] w wybranym [kolorze]. Wykaz wszystkich możliwych kolorów zamieszczam na screenie obok (można go także uzyskać wciskając [Ctrl+K] na klawiaturze).

Przyszła pora napisać pierwszy skrypcik zawierający prostą pętlę. Całość niby do niczego nie przydatna, ale... :) Przypominam, że poniższy przykład należy wpisać do zakładki ALIASES (skrót: [Lewy Alt+A]). Resztę chyba pamiętacie z poprzedniego odcinka.

KOLOROWE CYFRY W PUDEŁECZKU NOSZĘ :

```
/cyferki {
set %licz 1
:liczba
if %licz == 16 goto koniec
echo %licz %licz
inc %licz
goto liczba
:koniec
}
```



OBJAŚNIENIE:

Spróbujmy wywołać ten skrypcik "na sucho" (bez połączenia online, wpisując w oknie statusu: /cyferki). Wow, nawet działa! :) A konkretniej? Wypisuje nam w oknie kolejne cyfry od 1 do 15, i to na dodatek w 15 różnych kolorach. :) Teraz może kilka słówek wyjaśnień, co tu co oznacza. A więc po kolei...

set %licz 0 - komendę SET powinniście już znać z poprzedniego odcinka. W tym przypadku podstawia ona pod zmienną %licz wartość 0.

:liczba - w ten sposób oznaczamy etykiety w mIRC-u. Zawsze ma ona postać :nazwa_etykiety (pamiętaj o dwukropku przed nazwą!). Jak zapewne zauważyłeś, w tym skrypcie mamy jeszcze jedną etykietę - :koniec.

inc %licz - O tym też już kiedyś wspominałem - podnosi wartość zmiennej %licz o 1.

echo - popatrzcie paręnaście linijek wyżej, tam znajdziecie wytłumaczenie tej komendy. W tym przypadku zmienna %licz określa zarówno kolor wyświetlanego tekstu, jak i sam tekst. Sprytnie, prawda? :)

if %licz == 16 goto koniec - dajemy programowi warunek: jeżeli (IF) wartość zmiennej %licz równa jest 16 (%licz == 16), przeskocz do etykiety koniec (goto koniec).

Dla tych, którzy jeszcze nie do końca zrozumieli, sposób działania tej prostej pętli i kolejny skrypcik.

CD-ACTION ALBO... ŻYCIE

```
/cdaction {
:tekst
set %gazeta $?="Wpisz: CD-Action"
if %gazeta == "CD-Action" goto koniec
goto tekst
:koniec
}
```

OBJAŚNIENIE:

Powyższa pętla działa bardzo podobnie jak ta poprzednia. W tym przypadku program będzie nas prosił (w specjalnym okienku) o wpisanie "CD-Action" tak długo, aż to zrobimy. :) Zwróćcie uwagę na potrójne "=" w linijce z IF. Oznacza to, że istotna jest wielkość wpisywanych liter ("CD-Action" i "cd-action" to w tym wypadku NIE to samo!).

A teraz coś bardziej "zakręconego". :) Przykład ten zaczerpnąłem z mIRC-owego helpa (i przerobiłem go na wersję polską :))

OPKU POKAŻ SIĘ!

```
/ktoopem {
echo 4 * Wyszukiwanie opow na #
set %i 1
:nastepny
set %ksywka $nick(#,%i)
if %ksywka == $null goto gotowe
if %ksywka isop # echo 3 %ksywka jest opem!
inc %i
goto nastepny
:gotowe
echo 4 * Koniec listy opow
}
```

OBJAŚNIENIE:

Zwróćcie uwagę na zastosowany tu mechanizm wyszukiwania opów. Zapewne zauważyliście, że został tu użyty identyfikator \$nick wraz z parametrami (podanymi w nawiasie). Wygląda to mniej więcej tak:

\$nick(#,%i)
Jak zapewne :) pamiętacie z poprzedniego odcinka, identyfikator \$nick oznacza ksywkę osoby, na której wykonujemy jakąś czynność (tak, mniej więcej, można powiedzieć. :) Natomiast jeśli identyfikator \$nick podamy wraz z parametrem, zwróci on ksywkę określoną w nawiasie (w tym wypadku: # - oznacza kanał, na którym aktualnie jesteśmy, %i - oznacza numer ksywki, licząc OD GÓRY). Heh, mam nadzieję, że zrozumieliście. :) Kolejną ciekawostką jest operator ISOP (z ang. is op - jest opem :)). Dzięki niemu możemy sprawdzić, czy dany nick ma status opa. Służy do tego linijka:

if %nick isop # echo 3 %nick jest opem!

Do czego wykorzystujemy IF, chyba wiecie z poprzedniego odcinka. Pamiętajcie o znaczniku # po ISOP - bez tego program nie ruszy, gdyż nie będzie wiedział, na jakim kanale szukać opów. W bardzo podobny sposób możemy napisać sobie skrypcik np. do wyszukiwania voice'ów (operator: ISVO), masowego wyświetlania WHOIS :) (opcja szczególnie przydatna, gdy ma się obszerny BotNet i trzeba pilnować, aby botki były rozstawione na różnych serwerach). Więcej identyfikatorów w MINIŚCIĄGAWCE na końcu artykułu.

A teraz przedstawiam wam całkiem zręczny skrypt do robienia "reklamy" na IRC-u :)

"OGŁOSZENIE DROBNE..."

```
/ogloszenie {
set %info $$$="Podaj tekst do rozgłoszenia:"
set %i 1
:nastepny
set %ksywka $nick(#,%i)
if %ksywka == $null goto koniec
if (%ksywka isreg #) && (%ksywka != $me) msg %ksywka
%info
inc %i
goto nastepny
:koniec
}
```

OBJAŚNIENIE:

Dwa nowe elementy - operator ISREG (sprawdza, czy dany nick jest zwykłym użytkownikiem danego kanału) oraz symbol "&&" w tym wypadku między dwoma warunkami IF. Cóż on oznacza? Dokładnie tyle samo, co słowo "oraz". Odpowiednikiem słowa "lub" jest symbol "|". A teraz pora na plusy i minusy tego skryptu. Najpierw...

MINUSY: Są. I to bardzo duże. Po pierwsze - stosowanie tego typu reklamy na oficjalnych kanałach wiąże się z tzw. excess floodem, czyli wyrzuceniem nas z serwera IRC za nadmierne flood. Po drugie - jeśli o naszych działaniach dowie się operator danego kanału... lepiej nie myśleć, co będzie. :)

PLUSY: Też dwa. :) Pierwszy - tekst "ogłoszenia" nie jest wysyłany do opów, czyli mamy większą szansę na przetrwanie. Drugi - możemy skutecznie zareklamować nasz kanał lub sajta. :)

Osobiście tego skryptu nie używam - wszystkim zdecydowanie odradzam jego stosowania w celach "reklamowych" (zazwyczaj jest to traktowane jako SPAM, a tego ludzie nie lubią). Natomiast można w ten sposób spróbować nawiązać jakąś nową IRC-ową przyjaźń. :)

Dobra, na razie mówiliśmy o samych miniskryptach pisanych wyłącznie w zakładce ALIASES. Nie wolno nam jednak zapomnieć o drugiej, równie ważnej, a mianowicie REMOTE. Z remote'ami spotkaliście się już w poprzedniej części cyklu. Teraz będzie coś dla wielbicieli masowego opowiania (są tacy? :P), a mianowicie "krypto-auto-op". :) Najpierw skrypcik:

OPOWIANIE NA EKRANIE

```
[do zakł. ALIASES]
/autoop {
set %i 1
:nastepny
if %bot [ $+ [ %i ] ] == $null goto koniec
msg %bot [ $+ [ %i ] ] op has o
inc %i
goto nastepny
:koniec
}
```

```
}
/nowybot {
set %i 1
:nastepny
if %bot [ $+ [ %i ] ] != $null { inc %i | goto nastepny }
if %bot [ $+ [ %i ] ] == $null set % $+ bot $+ %i $ $i
}
```

[do zakł. REMOTE]
on 1:JOIN:#test:if \$nick == \$me autoop

OBJAŚNIENIE:

Oj, tu będzie troszkę tłumaczenia. Najpierw parę słów o tym, co nam ten skrypt daje. Po pierwsze - ułatwia nam IRC-owanie (opka dostajemy od botów zaraz po wejściu na kanał, przy czym nie musimy wpisywać), po drugie - to opowianie wygląda jak AUTOOP, lecz nim nie jest: co za tym idzie, możemy tym zadziwić innych. :) Niestety skrypcik nie jest zabezpieczony przed podszywaczami, którzy zmieniają nicka na takiego, jaki ma bot (chwilowo niebeczny na kanale) i w ten sposób próbują uzyskać twoje hasło na opa (pamiętaj, że oprócz hasła bot sprawdza też twoje go hosta - jeśli choć jedno z nich nie będzie pasowało - opok nie będzie nadany). Pamiętajcie, aby po przepisaniu tego skryptu wstawić w odpowiednie miejsce swoje hasło i nazwę kanału, na którym chcecie stosować ten "krypto-auto-op". :)

A teraz co nieco o strukturze skryptu. Jak zapewne zauważyliście pojawiły się w nim nowe "krzaczk". Chodzi mi tu przede wszystkim o "\$+" oraz "[]". Najpierw omówię pierwszy z nich, czyli "\$+". Otóż w mIRC-u parametry muszą być zawsze rozdzielone spacją. Aby je połączyć, możemy użyć znacznika "\$+", który wpisujemy między dwa parametry. Tak też zrobiliśmy w powyższym przykładzie. Jednakże wraz z "\$+" musieliśmy zastosować "znaczniki kolejności". Są to jakby odpowiedniki nawiasów w matematyce - oznaczają "kolejność wykonywania działań" (ach ta szkoła :)). mIRC zaczyna od tych położonych "najgłębiej". Za przykład wezmę wycinek z powyższego skryptu: %bot [\$+ [%i]]. W tym wypadku cały szereg symboli oznacza JEDNĄ zmienną (jej nazwa jest zależna od wartości %i). W "najgłębiej" położonym nawiasie znajduje się "%i". Program sprawdza, jaką wartość ma ta zmienna i wstawia zamiast "%i" odpowiedni ciąg znaków (w tym wypadku cyfrę). Następnie mIRC zabiera się za kolejny nawias itd. W rezultacie nasza zmienna wygląda tak: %botX (gdzie X to wartość zmiennej %i). Część REMOTE tego skryptu nie jest skomplikowana. Po prostu mIRC sprawdza, kto wszedł na kanał. Jeśli to jesteśmy MY (if \$nick == \$me), podejmuje decyzję o opowianiu (autoop). I jeszcze jedno - aby dodać ksywkę bota do listy tych, którzy mają nas opować, wystarczy w linii poleceń wpisać: /nowybot [ksywka]. Można to także zrobić "ręcznie", wpisując w zakładce VARIABLES to, co trzeba (Nie!wiesz CO? Znowu się na lekcji nie uważało? :)) Ufff... chyba udało mi się to wytłumaczyć. :)

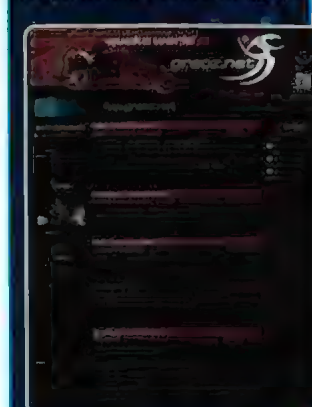
Na zakończenie napiszemy sobie baaardzo przydatny skrypcik, który uchroni naszego mIRC-a przed niepowołanymi oczami. A mianowicie zabezpieczymy program hasłem! :)

ENTER YOUR NAME, GET PASSWORD!

```
[do zakł. ALIASES]
/haslo {
set %proba 0
:podaj
inc %proba
set %pass $?="Podaj hasło! Proba %proba $+ /3"
if %pass == CDA goto koniec
if %proba == 3 exit
goto podaj
}
```

PORTAL O GRACH GRACZ.NET

Pod przewodnictwem autorów dawnego qu...



ake.org.pl od niedawna leży sobie śpiący portal o grach - gracz.net. Jak na razie, królują na nim tylko FPP, lecz administratorzy obiecują, że już niedługo do tych WWW dołączą kolejne, związane z innymi gatunkami gier: C&C, Strike, Quake3, QuakeWorld i Unreal 1. Jak na razie, skromnie, ale należy pamiętać, że to dopiero początek. Grafika wszystkich stron stoi na bardzo wysokim poziomie i aż żal *** śmiać, gdy musimy ją opuścić. Na stronie gracz.net spotkamy jeszcze za parę miesięcy i wtedy przekonamy się, na co tego wyszło. [Kszo]

GRY KOMPUTEROWE

Fabryka Gier
fabryka.gamez.pl



Jeśli twórcy gry w programach takich jak Nik & Play albo The Games Factory to Fabryka Gier jest stroną dla was wymarzoną. Oprócz dużej liczby gier, możecie znaleźć tutaj fachowe poradniki, które pomogą już niejednemu w stworzeniu własnej gry. Oczywiście, jak na prawie każdej stronie, możecie wpisać się do księgi gości i podyskutować na forum. [Fotel]

3D Action Extreme

3d.gad.pl

3DAE znowu na łączach! Mówiłem chyba się przejął tym, jak w wakacje pisałem, że wielką stratą było zawieszenie aktualizowania 3DAE, i od paru dni znowu mój na łączach i zaskakuje wszystkich częstą aktualizacją. Dla miłośników zrzędościówek i ludzi interesujących się nowinkami sprzętowymi jest to lekka przyjemność. [Wart]

Futura Game

www.futuragame.com.pl



Świetna, najlepsza (o ile ją lubię) polska strona zajmująca się wszystkim konsolami rządzącymi aktualnie na rynku, PS2, GBC, DC i zapowiadane Xbox, Game Cube, GBA. Często aktualizuje, trochę recenzji, zapewnia i własny e-zin wydawa-

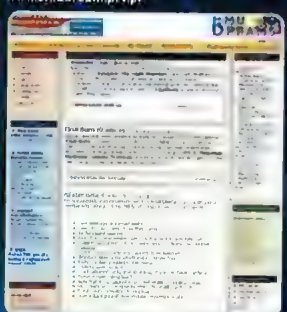
ny przez FG (paw.gad.pl). Polecam (pomimo baaardzo długiego czasu ładowania strony z powodu dużego liczby grafik zawartych na głównym sekcji) 10/10.

EMULATORY

Kosciuszkiemu EMU - raj
www.emuraj.net

Zdecydowanie najlepszy w Polsce serwis o emulacji. Codzienne newsy w fachowym wykonaniu, jednego z redaktorów - duża i mądra osoba, a czasami nawet wybitny tłumacz smutnej, ale ciekawej historii. Duża liczba osób odwiedzających stronę mówi sama za siebie - tu trzeba wejść! Niechcący są! Nie ma tam ROM-ów na sławnej ju/konsolę Super Nintendo, ale i tak, według wielu internetowców, jest "niebieskiem" (10/10).

EMU #dreams
www.emudream.pl



Bardzo ciekawie realizowana i prowadzona strona zawierająca w sobie mnóstwo encyklopedii, starych automatów, konsol czy komputerów, których emulatory można z niej pobrać. Niechcący nie znajdziesz tutaj wiele ROM-ów do różnych systemów, oprócz SNES-a, do którego masz tutaj kilka setek świetnych gier. Różne błądki w HTML i niemyślności. Nieprzebieżanie załatwić, jeśli interesuje Cię emulator SNES-a, to zagadnięcie tutaj na baaardzo długo. 10/10.

Emu.pl - o emulacji i nie tylko...
www.emu.pl

Kolejna strona o emulacji, ale nie wcale tak sztywna jak poprzednie. Codzienne aktualizacje, mała liczba błędów i błędów, ale i tak, można znaleźć tutaj wiele ciekawych informacji. Niechcący nie znajdziesz tutaj wiele ROM-ów do różnych systemów, oprócz SNES-a, do którego masz tutaj kilka setek świetnych gier. Różne błądki w HTML i niemyślności. Nieprzebieżanie załatwić, jeśli interesuje Cię emulator SNES-a, to zagadnięcie tutaj na baaardzo długo. 10/10.

Emu - Area

www.emu-area.pl

Strona o emulacji, ale można znaleźć w niej wiele innych rzeczy. Autor, który, zawsze wkleja się jakis żart na łamach swojego serwisu, tylko po to, aby rozbawić/przygnębić czytelników. Najbardziej jest mi żal, że nie ma tutaj newsów ze świata emu, ale za to można znaleźć wiele recenzji na różne platformy. Właśnie ten fragment strony powoduje, że Emu Area warta jest obejrzenia. 10/10.

PAMIĘTAJ: ROM-y po odłączeniu należy usuwać z dysku 24 h!

INNE STRONY

Game Wallpapers

www.gamewallpapers.com/

Gigantyczny zbiór tapet z tematami z gier, które można pobrać i używać. Niechcący, starym punktem tony jest jej szanowne działanie, co efektywnie namawia do spójnego jakiegokolwiek tapety. Szczególnie polecam sekcję z obrazkami na pulpit i tło ekranu, które są naprawdę ładne. 10/10.

Football Sporttel

www.futbol.pl

Jak wszyscy wiedzą, piłka nożna posiada kulturowość i historię, ten sport dla niektórych jest kulturowo, który trzeba odprawić. Być może tak...

:koniec
}

[do zakł. REMOTE]
on 1:START:hasło

OBJAŚNIENIE:

I gotowe! Teraz nawet najlepszy hacker nie włamie nam się do mIRC-a. :P Zapewne zauważyliście, że po trzykrotnym wprowadzeniu błędnego hasła program jest automatycznie zamykany. Odpowiedzialna jest za to linijka zawierająca polecenie EXIT. A teraz sposób, w jaki można złamać mIRC-owe hasło, gdy się je zapomni (lub gdy brat założy nowe. :)) Otóż każdy plik ze skryptami ma rozszerzenie *.ini i zapisywany jest do głównego katalogu mIRC-a. Odszukajcie ten właściwy i zagłębicie do niego pod Notatnikiem (lub EditPadem, którego sam używam. :)) Znajdźcie linijkę odpowiedzialną za weryfikację hasła (zaczyna się od "if %pass (...)") i tam ustalcie nowe hasło. :) Jeszcze parę słów o części REMOTE skryptu. Składa się ona tylko z jednej linijki i zawiera tylko jedno nowe słówko - START. Jest to warunek, który wywołuje remote'a każdorazowo przy starcie mIRC-a. Heh, balne? :))

BAN BANOWI NIERÓWNY... czyli krótkie kazanie na temat "Jak ominąć bana" :)

W poprzednim odcinku obiecałem, że nauczę was, jak ominąć niesłusznie nałożonego bana. :)) Ponieważ obietnica nie wypada nie spełniać - napiszę! Sądząc po tym, co słyszałem na IRC-u, chyba byście mnie zażukli, gdybym tego nie opisał. :) A więc do dzieła!

Pierwszym krokiem jest rozszyfrowanie naszego adresu. Będąc połączonym z serwerem IRC, wpisz: /whois twoj_nick. W oknie statusu zostaną wyświetlone podstawowe informacje o tobie. Wśród nich będzie interesujący nas adres. Zakładając, że łączysz się z Internetem za pomocą modemu przez TP SA i bezpośrednio przez któryś z polskich serwerów IRC (np. warszawa.irc.pl), będzie tam taka linijka:

raziel@pa134.wroclaw.ppp.tpnet.pl

Oczywiście będzie się ona trochę różniła od tej powyżej. Niestety WHOIS nie wyświetla jednej ważnej części adresu. Wypiszmy sobie więc coś:

Raziel!raziel@pa134.wroclaw.ppp.tpnet.pl

Jak zapewne zauważyliście, przybył nam fragment "Raziel!". Dobra, pora wytłumaczyć, co tu co oznacza. "Raziel" to część adresu zawierająca twój aktualny nick. Od kolejnej części - identa - oddzielona jest wykrzyknikiem "!". Po idencie mamy kolejny znak oddzielający, tym razem małpę "@". Teraz następuje część całkowitego od nas niezależna: host i domena. Zmiana hosta (tutaj: pa134) jest możliwa przez zerwanie połączenia z Internetem (nie z serwerem IRC!) i ponowny CONNECT, jednakże domena (w tym wypadku: wroclaw.ppp.tpnet.pl) pozostanie taka sama. Ale przejdźmy już do rzeczy: jak w końcu ominąć bana, którego "nie-słusznie" dostałem? Już mówię. Jeśli nie mamy dostępu do takich dobrodziejstw jak konto shellowe, jesteśmy skazani na modyfikację naszego adresu. Sama zmiana nicka zazwyczaj nie wystarczy (ale spróbujcie: /nick nowy_nick), więc musimy sięgnąć głębiej. Jeśli mamy szczęście i op dał nam bana na maskę: *!raziel@*.wroclaw.ppp.tpnet.pl (czyli wszystkie ksywki z domeny wroclaw.ppp.tpnet.pl i identa 'raziel') wystarczy rozłączyć się z serwerem IRC i zmienić identa wpisując: /ident on nowy_ident. Teraz ponownie łączymy się z IRC-em i jesteśmy wolni od bana. :) Co jednak, gdy bana dostaniemy na całą domenę (*!*@*.wroclaw.ppp.tpnet.pl)? Zdarza się to rzadko, ale jest możliwe. Wtedy mamy troszkę większy problem. Chyba najlepszym wyjściem będzie wpisanie w oknie statusu: /server irc.stealth.net 6660-6669. W ten sposób powinniśmy połączyć się z nowojorskim serwerem IRC (także należącym do sieci IRCNet). I znów udało nam się uwolnić od bana. :) Jest jeszcze trzeci sposób, najbardziej rozsądny - porozmawiać z opem, który dał nam bana, przeprosić i poprosić o zdjęcie nieszczęsnika (czyt. bana). Skutkuje na 99%. Mam nadzieję, że choć troszkę udało mi się wam pomóc. :) Bany jak bany, ale przynajmniej dowiedzieliście się, co to są: adres, ident, host i domena. :) Są jeszcze husty, ale o tym przy innej okazji.

I na zakończenie PARĘ TRIKÓW

1. Stwórzcie takiego króciutkiego aliasa:

/papa /run RUNDLL32 User,ExitWindows

Teraz wpiszcie: /papa. Sukces murowany! :>

2. Podczas rozmowy z kumplem naciśnij [Lewy Alt+F4]. Baaardzo fajny efekt - na każdym komputerze inny. Jeśli uda ci się to, o czym mówię, to serio jesteś BOSS. :)

MINIŚCIĄGAWKA:

Operatory:

ison - jest na kanale

isop - jest opem

isvo - jest woicem

isreg - jest zwykłym użytkownikiem

To są te najczęściej używane :).

Fajne alternatywy dla zajętego nicka:

Nick (istota podstawowa :))

[Nick]

Nick ^

^Nick ^

|Nick|

Nick-

Nick'

[Nick]

[Nick]

N-i-c-k

i inne :)

Oprócz tego w nicku możemy wyrazić nasz aktualny humor:

Nick|smut

Nick|zły

Nick|weso

inne można wymyśleć samemu :)

Jeśli nie mieści wam się nick, to obetnijcie go, np. Razi|zły. :)

A teraz, jak zwykle, :) kilka ciekawych kanałów, które udało mi się wyszukać w czeluściach IRC-a:

#pomoc - Istny raj dla wszystkich nowicjuszy. Jeśli tylko masz jakiś problem z IRC-em - śmiało wiaż na ten kanał i pytaj. Co prawda nie zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie znał odpowiedź na nurtujące cię pytanie, jednak spróbować nigdy nie zaszkodzi. :)

#pl-ops - Oficjalny kanał polskich IRC-opów, czyli ludzi mających największą władzę na IRC-u. Pamiętajcie, że nie wchodzi się tam po to, aby poprowadzić quiz, lecz aby pogadać w WAŻNYCH sprawach związanych z funkcjonowaniem IRC-a. Pamiętajcie przy tym, że IRC op nie ma obowiązku angażować się w sprawy kanałowe. Najlepiej też uważajcie, jakie słowa rzucacie na kanale. Dla przykładu - wszedłem na kanał i zapytałem: "czy jest tu jakiś IRC op?". W odpowiedzi dostałem KickBana (ban + kick) z sympatycznym tematem: "nawet dwa". :) Europejskim kanałem IRC opów jest #eu-ops.

Co w następnym odcinku? Nie powiem. :X Na pewno trochę nowych, ciekawych komend, garść trików i bonus - pierożki z mięsem. :))

PS Info dla wszystkich IRC-maniaków! Całkiem niedawno, bo 26.11.2000 r., ruszył nowy polski serwer IRC-owy! Jego adres to wroclaw.irc.pl - porty 6660-6669. Nareszcie Wrocław wziął się do roboty. :)

PS2 Macie do mnie jakieś pytania lub sugestie (także dotyczące przyszłych odcinków)? Piszcie maile na adres raziel@cdaction.pl. Na wszystkie wasze pytania postaram się odpowiedzieć.

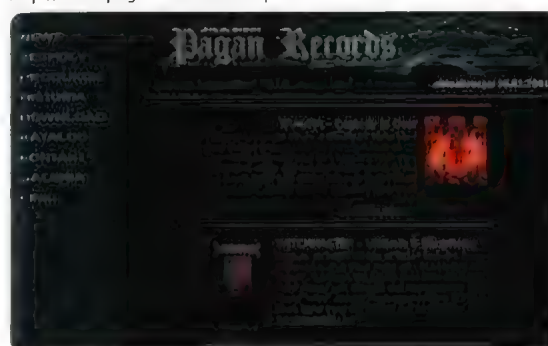
Gdzie kupić płyty?

Ci z was, którzy przeglądają Action Maga na cover CD, na pewno zauważyli, że ładują tam moje recenzje płyt muzycznych pisane do webzine'a Masterful. Niektórzy zadają sobie pytanie, skąd ja biorę te płyty, skoro w sklepach ich nie ma? Abyście przestali spamować biednego Qn'ika e-mailami, postanowiłem was uświadomić i napisać krótki przewodnik po internetowych sklepikach z muzyką "trochę cięższą", bo właśnie przez Sieć zdobywam płytki do mojej kolekcji.

Maciej Jakubski

Pagan Records

http://www.paganrecords.com.pl



Ludziom siedzącym od lat w muzyce nie trzeba chyba rekomendować tej firmy, a małym adeptom czarnej sztuki przytoczę trzy powody, dla których uważam Pagan za najlepsze polskie distro. Po pierwsze, szef wytwórni, Tomek Krajewski (notabene nasz czytelnik - he, he, he! - pozdrowka Tomek), ma rzadki dar wynajdywania w naszym rodzimym podziemiu znakomych kapelek i wydawania ich. Dzięki temu Polska może się szczycić zespołami Behemoth, Lux Occulta, Trauma, a ostatnio Witchmaster i Misteria. Po drugie, katalog Pagan jest baaardzo obszerny i znajdziecie w nim dosłownie wszystko. Począwszy od klasyki pokroju Black Sabbath, Motorhead czy Running Wild, aż po najbardziej ekstremalne deathowe i blackowe wyzwywy. Natomiast w komisie czasami zdarzają się naprawdę fantastyczne perełki. Wreszcie, po trzecie, solidność i ceny. Zamówione płytki docierają szybko, niż zdąży się powiedzieć: "nalesniki z jagodami". Czy jakoś tak...

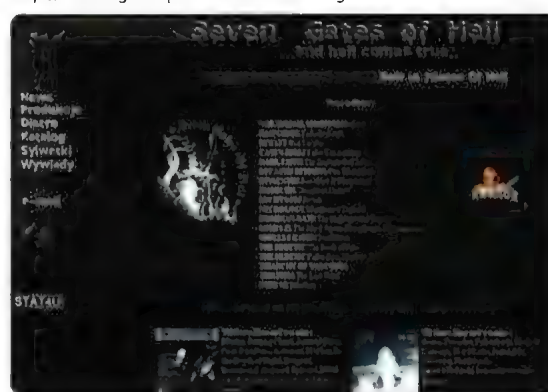
Black Comp

http://www.kki.net.pl/~avulsed

W tym przypadku musimy trochę poczekać na realizację zamówienia, ale za to możemy zdobyć praktycznie wszystko, co wyszło w dużych wytwórniach pokroju Nuclear Blast, Century Media, Metal Blade, Avantgarde czy Hammerheart. Ceny również są przystępne.

7 Gates

http://www.7gates.pandemonium.eu.org



Kolejna polska wytwórnia z ambicjami. Początki są całkiem niezłe, bo Besatt i Norden to bardzo dobre zespoły. A co w distro? Przede wszystkim ciekawy wybór winyli, a jeśli chodzi o cedeki, to spory wybór kapel z naprawdę głębokiego podziemia, co wcale nie znaczy, że złych. Wprost przeciwnie, często te zespoły zasługują na uwagę!

Bad Taste

http://www.badtaste.pl

Katalog Bad Taste nie jest może zbyt imponujący objętościowo, bo znajdziecie w nim tylko płyty niemieckiej wytwórni Prophecy, ale za to jakie zespoły! In The Woods..., Green Carnation, Drawn, Empyrium, Tenhi i tak dalej. Dla klimatowców i folkowców obowiązek, choć ceny i szybkość realizacji pozostawia pewien niedosyt.

Mystic Productions

http://www.mystic.com.pl

Bez wątpienia numer jeden wśród dystrybutorów w Polsce, a raczej najbardziej widoczna firma w sklepach muzycznych. Cóż się jednak dziwi, skoro posiadając licencję na produkty Nuclear Blast, Avantgarde, Moonfog, Candlelight, Metal Blade, Napalm itd. Problem w tym, że szef Mystic stosuje taktykę promowania kiczu i zasypuje rynek homoseksualnymi kapelami pokroju Hammerfall czy Theatre Of Tragedy, a konsekwentnie ignoruje bardziej ekstremalne zespoły. Ja rozumiem, że choć o kasę, ale chyba po to ma się .icencję, aby wydawać WSZYSTKIE płyty? Co się zaś tyczy cen i realizacji... ja bym w Mystic nie kupował!

Morbid Noizz

http://www.morbidnoizz.com.pl

Chyba najstarsza z prezentowanych firm, ale też jedyna, którą zdecydowanie radzę omijać z daleka. Wystarczy zajrzeć na kilka zachodnich stron wytwórni i webzine'ów, aby ujrzeć w sekcji "rip-off" ostrzeżenie przed Morbid Noizz. Katalog teoretycznie mają duży, ale o ile z kasetami nie jest jeszcze źle, to o płytach zapomnijcie. Prędzej doczekacie się roku 3000, niż zamówio-

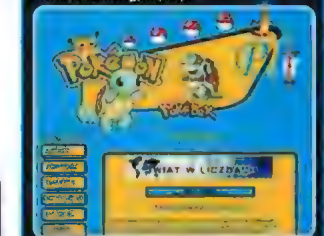


nych płyt. A szkoda, bo to właśnie Morbid Noizz ma wyłączność na dystrybucję albumów Black Mark Records, czyli m.in. Edge Of Sanity, Necrophobic, Seance, Furbowl etc.

Kulsem starcie się dla posiadaczy Internetu ta własna strona. Tani futbol mogą śledzić na żywo wyniki meczów swoich ulubionych lig. Codzienne wiadomości, krótkie info o drużynach i wyniki na żywo powodują, że serwis futbol.pl jest godny polecenia. Mimo kilku niedociągów (brakuje halówki i informacji o meczach) od czasu do czasu warto zajrzeć i to nieco poczytać. 10/10!

Pokemon Gym

www.pokemon-gym.pl



Lubiłście manga, skończyliście? Jeśli odpowiadacie tak, to wiecie, że jest to strona dla dzieci, jeżeli odpowiedź nie, to tym prędzej omówi ten temat przed rozpoczęciem Jak wiemy, Pokemonia w Polsce rozwija się coraz lepiej. Prawie podziemia, czy to w telewizji, czy w gazetce lub jakimś sklepie, widzimy/słyszymy słowa "Pokemon". Dla niektórych ludzi stało się to wręcz elementem życia, a dla fanów Pkachu to piękny wyraz. Już prawie wszędzie możemy nabyć gadżety ze słowkami, jakimi są Pokemony. Nasi miłośnicy dobiegli już już gier, seriali, figurek i wielu wielu innych akcesoriów. Strona Pokemon tym prawie codziennie informuje nas o tym, co się dzieje na naszym świecie w związku z tymi słodkimi goziami. Są to fakty takie jak: Galeria Pokemon, Gry, Dłuski, Film, Karty i inne. Wszystko wystarczająco dla miłośników, jakich tych losów sąsiedzi i fanów mangi i Pokemonia. 10/10!

WARTO ZOBACZYĆ

Warto zobaczyć: 10/10!

www.ananas.pl - Strona o muzyce i jej wszelkich odmianach (znajduje się na niej kilka linków, które warto zobaczyć, np. 10/10!)

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

www.klasyka.pl - Muzyka, która stała się częścią naszego życia, a nie tylko muzyką. Wiele ciekawych informacji, np. 10/10!

On



Na Ciebie patrzy!

Ale nie tylko On



W marcowym numerze
magazynu **.net** dowiesz się

Jak rząd śledzi Twoje działania w Sieci

A ponadto:

- .n** *Warez* - ściąganie nielegalnego oprogramowania
- .n** *Big Brother* - zmienia oblicze mediów
- .n** *Web Logi* - Internauci zdradzają swoje sekrety
- .n** *Blair Witch II* - wiedźma powróciła
- .n** *Stałe działy* - Linux, Film, Muzyka, Motoryzacja, Sport

Oraz pełna wersja programu ProtectX 3.05,
którym **zabezpieczysz** komputer
przed atakami **hakerów**.

Na płycie CD magazynu
muzyczny Hurra!, przygotowany
specjalnie dla nas przez ekipę 30Ton.
Znajdziecie w nim m.in. tapetę z
Jennifer Lopez,
którą mamy tylko my!



Witajcie!

Na i znowu na dwóch stronach! Dwa ciekawe artykuły - rozwiązanie konkursu w piśmie i sponsorowany tekst i pikantna coverka. W tym miesiącu FPP zone CD został złożony z niezwykle atrakcyjną, co nie zdarza się często. Dla nas się przysięgaliśmy za to wygraną - redakcja CDA! Ciekawostki są, ale do powrotu forsy trzeba poczekać do następnego numeru. A w następnym numerze (kolejnym) unikanie screenshoty z Quake'a - musisz to zobaczyć!

b10

fppzone@box43.gnet.pl

FPP 2000 roku

Poprzedni rok, niestety, nie przyniósł miłośnikom gatunku FPP za wiele nowych, ciekawych i w miarę grywalnych gier. Została wreszcie wydana, sławna już nawet za czasów, gdy ją zapowiadano, Daikatana, nieoczekiwanie zaatakowała nas ekipa z KISS-a, najemnicy z "Soldier Of Fortune" zorganizowali strajk, a Skout i Laser Arena zaszerwały nam wrażenia - wymiotne.

Przypomnijmy sobie jednak cały rok 2000. Najpierw był wielki wstrząs, wiele nieprzespianych nocy i kolejne egzaminy zawałone - to Q3 i UT, chociaż wydane jeszcze w poprzednim roku rządziły przez trzy pierwsze miesiące. I, nawiasem mówiąc, rządziły do dziś, jeśli chodzi o multiplayera, gdyby... Gdyby niespodziewanie na scenie nie pojawił się mod do Half-Life'a, czyli Counterstrike. Niezwykle realistyczna gra drużynowa, która już od paru miesięcy zajmuje pierwsze miejsce w liczbie graczy jednocześnie grających w nią online na różnorodnych serwerach. O ile na początku roku i parę miesięcy później miało kto słyszał i wiedział o CS-ie, to teraz liczba jego klanów i stron mu poświęconych rośnie w niewyobraźnym tempie. I, co najlepsze, w CS-a grają wszyscy - niezmordowani maniaci Starcrafta, miłośnicy niekończących się sag ze świata Advanced Dungeons & Dragons czy pracownicy biur, niekoniecznie będący zapalonymi graczami. Coż, tak samo, jak było z Q1...

Jeśli chodzi o rozrywkę wielonosobową (swoją drogą, niektórzy przecie lubią, a nawet wolą pograć w zacięty wojenny pokój w jakiejś nielepiej pomyślanej strzelaninie dla pojedynczego gracza), zaliczając z takich w dwudziestym roku nadeszła dopiero w drugim kwartale - był to świetny (oczywiście jest to moja prywatna opinia), naprawdę grywalny i nienasycający FPS - Soldier Of Fortune, wyprodukowany przez Ravens. "Symulacja" najemnika, przy którym konsultantem był sam John Mullins, były " żołnierz dla kasy". Świetne branie, miasteczko rygnaliny strzelaniny i bardzo dynamiczna walka zainteresowały wielu graczy przez... zacięty obrót moralności. (Ale nie u nas w kraju, u nas to tym sposobem reklamuje się raczej filmy i gry w kinach Devil Inside.) W sumie to raczej nie jest zaskakujące, SOF jest jedną z najbardziej niebezpiecznych gier ostatnich lat (Camaguedon to przy nim przemylił kłopot).

A gdy już otrzymaliśmy kasę za wypełnione misje, to dostaliśmy wreszcie od dawna oczekiwaną nową grę Johna Romero, byłego

pracownika ID - Daikatana (później nazywaną pogardliwie przez graczy Daikaszana). Ciekawe niektóre modele broni, znikoma liczba przeciwników w miarę zaskakująca, ogólnie ciekawy pomysł na FPP-a i... na tym kończą się zalety tej Daikaszanki. Po dziś dzień mam wyrzuty sumienia, że w 50 CDA w FPP zone ocenilem tę grę AZ na 6/10. Musiałem mieć wtedy Dzień Dobroci Dla Świata?

Kolejne miesiące przyniosły ogromne zaskoczenie - KISS: Psycho Cyk, przygotowany przez ludzi, którzy odeszli z Ion Stormu w połowie prac nad Daikaszana. Ciekawy dźwięk, średnia grafika i naprawdę MAXymalny klimat nie pozwalały odpuścić od monitora, pomimo że była to zwykła strzelanina, prawie że pozbawiona zagadek. I, jeśli można by było przyznać wyróżnienie w kategorii "Zaskoczenie roku" (pozytywne, bo to negatywne zabralaby... wiadomo) w kategorii FPP, to ją bym wskazał właśnie na KISS-a.

Z tych FPP, co wywołały dobre wrażenie (Daikaszana jednak nie była aż taka do końca zła, bądźmy obiektywni), wymienić trzeba jeszcze Star Trek: Voyager - naprawdę dobrze zrealizowaną (nie mogło być inaczej - wszakże to Raven) komputerową adaptację najlepszego serialu ze świata SF. Heavy Metal 2 FAKK (choć to TFP, to na engine'ie Q3) i Rune (też TFP, ale na engine'ie UT)...

Wiem, że mieladnie jest śmiać się z ulomności, ale niestety takowe posiadają dwie tragiczne gry, a mianowicie Skout i Laser Arena. Autorzy Skouta chcieli, abyśmy się zgłębili w długą i nieciekawą rozrywkę SP, jednak wykazując się silną wolą i mocnym samozaparciem na szczęście omiłam(y) tego FPP szerokim łukiem. A Laser Arena? Nie chce mi się klawiaturować na pisanie o tym, sami popatrzcie na recenzję w którymś z poprzednich numerów, a w sklepiech występując się LA jak ognia Laserowego.

No i ogólnie to wszystko, jeśli chodzi o 2000 rok i szeroko pojęte gry FPP, które się w nim pojawiły. Ale należy pamiętać, że oprócz nich wielu z was nadal młodo pogrywa w Q3, UT, Q1, Q2, H-L czy nawet UT1, w którym SP nie nudzi się nawet za -nastym przechodzeniem. (Trochę przesadzam, ale nie zważajcie na to - kiedyś gnoilem UT1, a teraz sam zachwycać się prawie wszystkimi jego aspektami.)

A za miesiąc, jakie FPP czekają na nas w 2001 i 2002 roku - czyli kiedy znów przesuną premierę DNF-a?

b10 [fppzone@box43.gnet.pl]

Rozwiązanie konkursu FPP #2

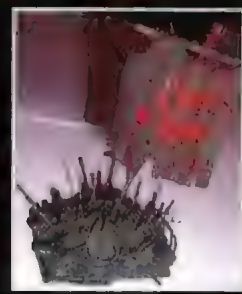
więc nadszedł czas na rozstrzygnięcie konkursu #2. Na początku małe wyjaśnienie - niestety żadna z prac przysłanych Internetem (lub pocztą w postaci elektronicznej) nie zaskoczyła mnie czymś nowatorskim. Nie mówię, że były złe - ogólnie stały na dobrym, wyrównanym poziomie, jednak nie miały w sobie tego "czegoś".

Za to postanowiłem wyróżnić pięć dzieł przysłanych do redakcji w WIELKICH paczkach. Każdy z autorów otrzyma po nagrodzie niespodziankę (nie zapraszam lepiej...)

mota: KszQ



Kup 820 zapalek i tubkę kleju, a być może i ty stworzysz coś takiego. Zapalki sklejał Przemysław Fatek z Radzynowa.



Wywołujący piorunujące wrażenie krzyż z ludzką głową na czubku. Praca powstała dzięki wyobraźni Szymona "Skavarg" Kiwerskiego z Krakowa.

Team Fortress 2

Początkowo TF2 był tworzony dla Quake'a 2. Następnie Valve wykupiła Team Fortress i włączyła TF2 dla projektu Half-Life. Gra, jak sami zauważyli, była zbyt dobra jako sam dodatek do H-L-a. Postanowiono więc stworzyć nową, samodzielną grę, i jest to przyczyną dużego opóźnienia (którym Valve nie są widocznie zainteresowani), co świadczy o świetności Team Fortress 2.

Jeżeli jesteś przygotowany na wyzwania prawdziwej drużynowej gry, to czekaj cierpliwie na Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Dzięki TF2 wejdziesz do walki jako część zwartego oddziału: czy to szturmując plażę, niszcząc most, czy też eskortując jakiegoś VIP-a w bezpieczne miejsce.

Masz do dyspozycji jedną z dwunastu klas, każda z unikalną siłą i słabościami. Jeśli pragniesz mocnej walki, to z pewnością zidentyfikujesz się z żołnierzem Marine lub komandosem (Commando). Preferujesz cienie? Staniesz się sprytnym szpiegiem lub snajperem. Medycy (Medics) i inżynierowie (Engineers) podirymują swoich kolegów poprzez męstwo i pomysłowość. Dowódca (Commander) oddziału ma interfejs pola walki podobny do tych z większości RTS-ów (Real Time Strategy). I mimo iż nie angażuje się w działania żołnierzy w realnej bitwie, to ze względu na swoje umiejętności



podpowiadania konkretnych ruchów jest kluczową postacią w grze. A może znudził ci się już granie? Wejdź w rolę instruktora i za pomocą punkownika laserowego podpowiadaj graczowi jego kolejne ruchy.

Technologie:

Valve obiecuje nam co najmniej 20 bardzo szczegółowych map.

Jedną z map, o których najwięcej się mówi, to Omaha/D-day. Pamiętajcie "Szeregowca Ryana"? Na innej z kolei mapie mamy za zadanie powstrzymać zrzut spadochronowy żołnierzy wrogich sił: w przypadku niepowodzenia z pewnością będziemy mieli trudniej na następnych poziomach. A oto inne nowinki, które powinny wpłynąć na popularność TF2:



- system komunikacji głosowej w grze dający graczom możliwość rozmowy z każdym innym graczem w czasie rzeczywistym poprzez ich własne komputery;
- rola dowódcy wpływa na strategię drużyny;
- rozpoczynanie poprzez zaawansowane misje treningowe oraz trening gracza;
- doskonały rendering dla bardzo szczegółowych modeli trójwymiarowych;
- zaawansowana animacja parametryczna dla realistycznych ruchów.

System animacji parametrycznej użyty w Team Fortress 2 jest drugą bardzo ważną sprawą. Animacje modeli mogą być zmieniane w czasie rzeczywistym w zależności od sytuacji, w której znajdują się gracze. Dobrym tego przykładem była demonstracja żołnierza wskazującego na czołg (filmik do ściągnięcia z większości stron poświęconych FPP). Po oderwaniu zawlecarki i rzucie granatem próbował zeskoczyć, zanim zostanie zraniony przez odłamki. Dość duża eksplozja zdziła go, a odłamki złapały ciało w środku - kiedy to się stało, skokowa animacja gwałtownie (ale gładko) zmieniła pozycję żołnierza. Młodziąca siła dorwała go i rzuciła nim do przodu, natomiast ręce i nogi odrzucono do tyłu. Wyglądało to naprawdę niesamowicie. Engine tej gry jest zmodyfikowaną wersją doskonałego engine'u Half-Life'a (który jest lepszą wersją engine'u Quake'a i Quake'a 2). Posiada błyskotliwy wygląd, jest używany w przypadku większej jakości tekstur i efektów specjalnych.

Ostatecznie jest to bardzo dobrze wyglądająca gra, starowiąca z pewnością konkurencję dla ID-owego engine'u Quake3 Arena. Trudnie do odgadnięcia są wymagania sprzętowe, jakie nasz komputer musi spełnić, abyśmy mogli zagrać w Team Fortress 2, lub rodzaj połączenia internetowego, który pozwoli nam na komunikację głosową, aczkolwiek ekipa z Valve'a zapowiada, że wymagania co do komunikacji głosowej będą zaskakująco niskie.

Madsnad (madsnad@ico.pl)

CIEKAWOSTKI

[ALL] LINKI FPP

W związku z waszymi prośbami zamieszczam zaktualizowaną listę stron, które miłośnik FPP powinien odwiedzić raz w tygodniu:

OGÓLNE O FPP:
fpp.gracz.net
news.fpp.pl
www.shugashack.com
www.3dactionplanet.com
3d.gad.pl
getit.valhalla.com.pl

SERIA QUAKE'u:
www.q3arena.org.pl
q3arena.fpp.pl
quake3.gracz.net
www.planetquake.com
quakeworld.gracz.net
www.quake2.prv.pl
quake2.fpp.pl

UNREAL TOURNAMENT:
unreal.gracz.net
www.planetunreal.com
www.cangaroo.prv.pl

DUKE NUKEM 3D:
www.duke.org.pl
duke.fpp.pl
www.dukeworld.com
www.planetduke.com

HALF-LIFE I COUNTERSTRIKE:
www.planethalf-life.com
cs.fpp.pl
www.counter-strike.net
gry.intertop.pl
sterico.pl

Ponadto już niedługo powstanie w całości polska strona traktująca OGÓLNIE o Half-Life'ie, a nie tylko o CS-ie. Od wielu miesięcy testuje i tworzy ją nasz wieloletni(!) współpracownik, Delmoss.

[Q3TA] POWERUPY C.D.

Z braku miejsca nie wspominałem w recenzji Team Areny o dwóch nowych przenoszonych powerupach, na które możemy się natknąć:

Kamikaze - W każdej chwili możesz popełnić samobójstwo w efektywnym stylu, zabierając ze sobą wszystkich graczy, którzy byli w pobliżu twojej postaci. Nad postacią posiadającą Kamikaze krąży dwie srebrne czaszki.

Invulnerability - Nietykalność. Po "odbezpieczeniu" tego powera przez parę sekund nic nie może nas zniszczyć, a my sami nie możemy się poruszać.

[?] NOWA KONKURENCJA

Postać przysłał mi skana okładki naszej nowej konkurencji - polskiego magazynu o Q3. W środku sporo materiałów na temat rakietnicy, nowych modów i wiele innych atrakcji. Hmmmm.



Wiosna! :)))

No, na razie tylko teoretycznie. Ale coraz bliżej. Sama myśl o tym poprawia humor. Podobnie jak lektura tego dziatu... (jak mniemam). Zapraszamy! (Aha. Zamieszczone tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci).

Bitwa pod Grunwaldem

w wersji na trąbkę - piszczałkę i alfabet Morse'a

Tytuł niemiecki - Grossen Krieg Grunwald (*)

czyli:

Zwei Mieczen od deutsche ritteren w białą prześcieradło ze schwarzen kreuzen dla polnische koenig Jagiello mit ihre brudder Witold, w imię freundschaft und buzi-buzi.

Król Jagiello siedział w swoim wozie dowodzenia i co chwila zerkał na zegarek. Minęła godzina od zapowiadanej fakssem wizyty dwóch znamienitych rycerzy zakonu krzyżackiego. Witold siedział w kacie ukladał pasjansa z dwóch kart, który i tak nigdy mu nie wychodził. Nagle z pomieszczenia radiooperatora wypadł woj Przemko z Bydgoszczy z okrzykiem: "Nadchodzą!". Faktycznie, po chwili do opancerzonych drzwi ktoś zapukał.

- Wlazł - rzucił Jagiello, zagryzając mentosa. Pukanie rozległo się ponownie.

- Do nich trzeba po ichniemu... Komm, komm... schneller bitte - zakrzyknął książę Witold. Drzwi otworzyły się i w pośpiechu wbiegło do środka dwóch gości w zbrojach i z piórami pawi na hełmach.

- Guten Morgen polnischen koenig - powiedział wyższy i starszy, stając na baczność.

- Co oni gadają? Chcą mnie butem w mordę lać czy jak? - spytał Jagiello, przylgając się obu gościom dość uważnie, na co pozwalał mu jego sokoli wzrok i noktowizor.

- Nie król... my dla wasza przynieść zwei mieczen - powiedział starszy. - Udo, komm g'b mir zwei mieczen - poprosił. Udo wyciągnął zza pleców dwa krótkie kordziki marynarskie.

- Miały być zwei grossen mieczen - powiedział starszy z upomnieniem.

- Ich weisse nicht... Ja nic nie wiedzieć, me ne liebong fater, Ulrich geben mi tylko te maciupen szliten... Ich weisse nicht - tłumaczył się młodszy.

- Co oni plotą? - zdenerwował się Jagiello. - Gadać mi zaraz co jest grane, bo dam po gbie!

Krzyżacy rycerze zamarli z lekko rozchyłonymi ustami. Latająca wokół mucha wykorzystwała ten moment i narobiła młodszeru na helm.

- Gadaćcie coście za jedni i dawajcie te miecze, coście je mieliście przynieść, ino wartko, bo czas już bitwę zaczynać.

- Och, meine liebong polnischen koenig... keine krieg, keine bitwa, my przynieśli zwei mieczen - powiedział starszy, podnosząc do góry kordziki - żeby był freundschaft, buzi-buzi. Polaken, Schwaben zwei brudder, cmok, cmok - zakończył, składając usta w słodkiego całusa.

- Wywalić tych dwóch pedatów! - powiedział podniesionym głosem Jagiello. I postać im na odchodne ze trzy stingeri, żeby nie myśleli, że odchodzą z pustymi rękami. Ja im dam buzi-buzi... cmok, cmok! Niech artyler'a zajmie się tą hałasą w białych prześcieradłach i zakutych w blachy, a pawie piórka, to ja już im sam powtykam... - zaryczał.

Dwaj rycerze krzyżacy, odchodząc, sprzeczali się między sobą.

- Scheise... du dumkopf, ty idiota, zamiast zwei mieczen ty dał zwei klajne szliten, was du zrobił z zwei grossen mieczen dla polnische koenig? - krzyczał starszy.

- Och, eine kleine geschäft, ja zrobić mały interes... ja sprzedać zwei grossen mieczen i dostać guten polski herbatnik i zwei maciupen szliten - odparł młodszy.

- Scheise, scheise, scheise, trzy razy scheise!!! - zaklął stary.

- Tobie się fater chce scheise? - spytał młodszy.

- Nein, du dumkopf!

W tym momencie w obu rycerzy uderzyły wspomniane trzy stingeri i zakończyły głu-pawy dialog. Z krzyżackich pozycji zostały tylko stopy żelastwa i kilka koni. Jagiello jeździł jeepem po pobojowisku i oglądał zniszczenia.

Morał z tej bezsensownej historyjki jest równie głupi, jak i cała historyjka: nie należy się pchać z zwei maciupen szliten zamiast grossen mieczen, bo może to zmienić historię i otrzyma się drei stingeren i nie zdąży się nawet "Mein Gott!" zakrzyknąć. W tym momencie należy dodać, co robię z niechęcią, bo nie lubię reklamy, że "guten polski herbatnik" był dziełem zakładów E. Wedla w Warszawie.

Guten Appetit
Życzy Andrzej Vader

(*) - język niemiecki został użyty dowolnie i swawolnie. Znaczków języka niemieckiego przepraszam, a Niemcy być może nie zrozumieją.

Odpowiednia perspektywa

Kochani Mamo i Tato!

Nie pisałam do Was od czasu mojego wyjazdu na studia i naprawdę jest mi przykro, że mogłam być tak bezmyślna i nic do Was nie napisać wcześniej. Teraz jednak opowiem o wszystkim, co się u mnie wydarzyło tylko bardzo proszę - usiądźcie przed przeczytaniem dalszej części listu, dobrze?

No więc, u mnie już teraz jest naprawdę nieźle. Tu pęknięcie czaszki i wstrząs mózgu, który miałam wtedy, gdy wyskoczyłam z okna akademika - bo zaraz po moim przyjeździe wybuchł tutaj pożar - już są prawie całkiem zaleczone. W szpitalu byłam tylko dwa tygodnie i teraz widzę już prawie całkiem normalnie, a te okropne

bóle głowy miewam już tylko raz dziennie. Na szczęście pożar akademika i mój skok z okna widział pracownik stacji benzynowej, która znajduje się obok akademika. To właśnie on zadzwonił po straż pożarną i karetkę pogotowia. Odwiedzał mnie też w szpitalu, a ponieważ nie miałam gdzie mieszkać, bo akademik się spalił, był tak miły, że zaprosił mnie do swojego mieszkania i pozwolił mi tam mieszkać. No, właściwie jest to tylko pokój w suterenie, ale za to bardzo fajnie urządzony. On jest bardzo sympatycznym chłopcem, bardzo się kochamy i zamierzamy się pobrać. Nie ustaliliśmy jeszcze dokładnej daty ślubu, ale odebędzie się na pewno, zanim moja ciąża stanie się bardzo widoczna. Tak, kochani Rodzice, spodziewam się dziecka! Wiem, jak bardzo chcecie zostać dziadkami i już sobie wyobrażam, jak ciepło powitać mego dziadusia. Jestem pewna, że obdarzycie go taką miłością, poświęceniem i czułą opieką, jakimi obdarzaście mnie, kiedy byłam dzieckiem. Powodem opóźnienia daty naszego ślubu jest to, że mój chłopak cierpi na drobną infekcję, którą zresztą się zaraziłam od niego, a która chwilowo uniemożliwia nam pomyślnie przejście przez matczyne badania krwi. Jestem pewna, że przyjmiecie miłego chłopaka do naszej rodziny z otwartymi ramionami. On jest bardzo fajny i choć niespecjalnie wykształcony, ma jednak naprawdę duże ambicje.

Teraz, kiedy już wszystko wiecie o moim obecnym życiu, chciałam Wam powiedzieć, że nie było żadnego pożaru w akademiku, nie miałam pęknięcia czaszki ani wstrząsu mózgu, nie byłam w szpitalu, nie jestem w ciąży, nie jestem zarażona, niczym się nie zaraziłam ani nawet nie mam chłopaka. Ale w tym semestrze dostanę dwóję z fizyki i trzy z dwoma z chemii. Chciałabym więc, żebyście spojrzeli na te stopnie z odpowiedniej perspektywy.

Wasza kochająca córka, Zuzia

Automatyczna sekretarka 2

• Moja żona i ja nie możemy teraz podejść do telefonu, ale jeżeli zostawisz swoje nazwisko, imię lub numer telefonu... oddzwonimy, gdy tylko skończymy.

• Cześć. Jeżeli dzwonisz z firmy telefonicznej, informuję, że już posłałem pieniądze. Jeżeli jesteś moim ojcem - proszę, szybko przysyłaj pieniądze. Jeżeli jesteś z opieki społecznej, dałeś mi zbyt mało pieniędzy. Jeżeli jesteś moim kumplem, to przypominam, że jesteś mi winien pieniądze. Jeżeli to ty skarbie, to nie martw się, ja mam dużo pieniędzy.

• Cześć! Ich automatyczna sekretarka jest właśnie popsuta. Tu mówi lodówka. Proszę, mów bardzo powoli, a ja przyczępię twoje wiadomości jednym z tych czarnych magnesów.

• Cześć, tu - niestety - mikrofalówka. Ich automatyczna sekretarka właśnie związała z tym magnetofonem z naprzeciwka i mnie umieścili w to miejsce. Mów... a jeżeli potrzebujesz coś w międzyczasie ugotować, podnieś to do aparatu.

• To nie jest automatyczna sekretarka - to jest hipnotyzer rejestrujący. Po dźwięku pomyśli o swoim nazwisku, powodzie, dla którego dzwonisz, i numerze telefonu, gdzie można cię złapać, a my później pomyślimy o oddzwonieniu.

• Cześć. Prawdopodobnie jesteśmy w domu, ale właśnie kogoś unikamy. Zostaw swoją wiadomość, a jeżeli nie oddzwonimy od razu, to właśnie ciebie.

• Stajesz się znużony. Twoje powieki są ciężkie. Czujesz się bardzo senny. Stopniowo tracisz swoją siłę woli i zdołać się odpierniać się sugestiom. Kiedy usłyszysz ton, będziesz czuć się bezradny i zmuszony do pozostawienia nazwiska, numeru i wiadomości. Biiiiiip.

• Proszę zostawić nazwisko, numer telefonu i wiadomość. Oczywiście masz prawo tego odmówić. Wszystko, co powiesz, będzie zarejestrowane i użyte przez nas.

• Cześć. Nie możemy odebrać telefonu, ponieważ robimy coś, co rzeczywiście sprawia nam dużo radości. Ona robi to z góry na dół, ja robię to z lewa na prawo i raz szybko, a raz powoli. Zostaw wiadomość, a gdy już skończymy szcztokowanie zębów, oddzwonimy.

Jak wykonać stronę WWW - kurs część I

Zapewne wielu z was chciałoby mieć własną stronę WWW. Jednak uważacie, że operacja ta jest dla was zbyt trudna? N'c bardziej zwodniczego. Już sama nazwa WWW (Wklej, Wkręć, Wydlub) wskazuje na raczej prostą pracę manualną. Do wykonania prostej strony WWW wystarczy około 5 metrów deski heblowanej o szerokości około 25-30 cm, rolka szpagatu i stare magazyny lub gazety. Deskę tnijmy za pomocą piły ręcznej (masochiści nożem) na 10 równych, półmetrowej długości odcinków. Najładniejszy kawałek posłuży nam do wykonania strony głównej, tzw. indeksowej. Drewno ma to do siebie, że w sposób naturalny pokryte jest teksturą (drewno.jpg lub wood.gif). Jeżeli tekstura nam się nie podoba, możemy ją zmienić, pokrywając stronę indeksową np. ceratą (cerata.bmp) lub materiałem ze starego T-shirta (old-podkoszulek.jpg). Możemy także zrezygnować z tekstur na rzecz jednego, konkretnego koloru. Używamy wtedy olejna.gif lub spray.jpg. Ponieważ przykład budowy strony ma być jak najprostszy, używamy deski czystej, oheblowanej.

Strona tytułowa, jak każda tego typu, powinna zawierać teksty, zdjęcia i odwołania do stron następnych, czyli tzw. "linki". Najpierw, "na brudno", piszemy tekst, który zamierzamy umieścić na stronie. Potem, razem ze "Słownikiem Języka Polskiego", sprawdzamy pisownię. Jeżeli tekst będzie po tej korekcie zamazany i niezrozumiały, przepisujemy go na nowo. Z gazet lub kolorowych magazynów wycinamy literki do potrzebnego tekstu. Przed rozpoczęciem budowy strony WWW radzę się zaopatrzyć w znaczne ilości prasy.

c.d.n. (za miesiąc?)

Andrzej Vader

linkiem. Z linkami nie należy przesadzać, bo możemy podziurawić całą stronę główną i nie będzie nic widać. Następne strony zaklejamy tekstem i zdjęciami, podobnie jak stronę główną.

Pozostaje nam teraz tylko opublikować naszą stronę. Aby ją upowszechnić, tak by każdy użytkownik miał do niej dostęp, wynosimy naszą stronę (w całości) na wyjątkowo ruchliwy chodnik. Korzystanie ze strony WWW jest niezwykle proste. Każdy z zainteresowanych, po przeczytaniu witriny głównej pociąga za konkretny kawałek szpagatu, co powoduje przyciąganie dechy z następną stroną. Na ezy uważać, aby nie publikować site'u w późnych godzinach wieczornych, bo hałas powstały podczas korzystania z linków może spowodować nam na głowę służby miejskie. Po rozpowszechnieniu jako webmaster musimy pilnować, aby przypadkiem nie zerwano nam szpagatu (mogą wystąpić próby korzystania z tego samego linka w różnych kierunkach jednocześnie) i uważać na tych, którzy chcieliby coś do naszej strony dokleić (hakerzy), co niekoniecznie by się nam podobało. Przypominam, że publikowanie strony przed własnym domem jest bezpłatne (darmowy serwer), natomiast za zainstalowanie jej pod urządzeniem miasta trzeba już niestety zapłacić (serwer komercyjny).

Jeżeli chcemy wiedzieć, ilu gości obejrzało naszą stronę, najlepiej zainstalować licznik (puszka z napisem: "1 zł za oglądanie").






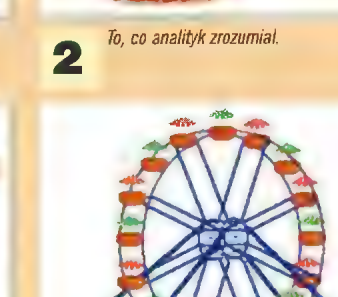

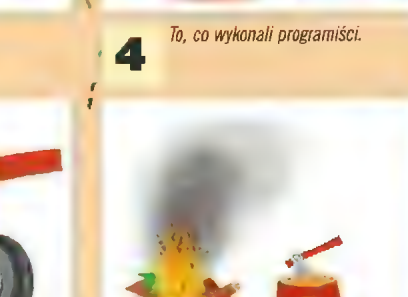
Potem w domu liczymy monety i już znamy liczbę odwiedzających. W następnej lekcji opowiem, jak używać tzw. gifów animowanych. Proszę więc o przygotowanie butelki, korka, rybki tak małej, aby przeszła przez szyjkę butelki i małego transparentu reklamowego, który można jej przyczepić do piętwy ogonowej. Pozdrawiam.

Jeżeli chcemy wiedzieć, ilu gości obejrzało naszą stronę, najlepiej zainstalować licznik (puszka z napisem: "1 zł za oglądanie"). Potem w domu liczymy monety i już znamy liczbę odwiedzających. W następnej lekcji opowiem, jak używać tzw. gifów animowanych. Proszę więc o przygotowanie butelki, korka, rybki tak małej, aby przeszła przez szyjkę butelki i małego transparentu reklamowego, który można jej przyczepić do piętwy ogonowej. Pozdrawiam.

Jeżeli chcemy wiedzieć, ilu gości obejrzało naszą stronę, najlepiej zainstalować licznik (puszka z napisem: "1 zł za oglądanie"). Potem w domu liczymy monety i już znamy liczbę odwiedzających. W następnej lekcji opowiem, jak używać tzw. gifów animowanych. Proszę więc o przygotowanie butelki, korka, rybki tak małej, aby przeszła przez szyjkę butelki i małego transparentu reklamowego, który można jej przyczepić do piętwy ogonowej. Pozdrawiam.

c.d.n. (za miesiąc?)

Etapy budowy systemu informatycznego dla przedsiębiorstwa

 <p>1 To, co klient zamówił.</p>	 <p>2 To, co analityk zrozumiał.</p>	 <p>3 To, co opisywał projekt.</p>	 <p>4 To, co wykonali programiści.</p>
 <p>5 Projekt po uruchomieniu i wdrożeniu.</p>	 <p>6 To, za co klient zapłacił.</p>	 <p>7 A to, czego klient potrzebował.</p>	 <p>8 Praktyczne zastosowanie projektu.</p>

10. Wyciągnął polaroida (aparat fotograficzny) i zrobił mi zdjęcie, mówiąc, że zbiera zdjęcia wszystkich, którzy przeprowadzają z nim rozmowy kwalifikacyjne.

11. Powiedział, że ta praca go nie interesuje, bo to stanowisko jest zbyt wysoko płatne.

12. Podczas mojej rozmowy zamiejskowej aplikant wyciągnął sobie "Penthouse'a" i zaczął oglądać fotki, najdłuższą oglądając rozkładówki.

13. Podczas rozmowy włączył się budzik w jego teczkę. Wyjął go, wyłączył i przeprosił, mówiąc, że musi już wyjść, bo się spóźni na inną rozmowę kwalifikacyjną.

14. Zadzwonił do niego telefon. To była jego żona. Rozmowa wyglądała tak: Jaka firma? [...] Kiedy zaczynam? [...] Jaka pensja? [...] Powiedziałem: Rozumiem, że nie jest już Pan zainteresowany kontynuacją naszej rozmowy? Odpowiedział: Jestem, o ile zapłacicie mi więcej. Nie zatrudniłem go, ale okazało się, że nie było innych kandydatów i niestety dostał więcej pieniędzy.

15. Jak podnosił teczkę, otworzyła się i wszystko się z niej wysypało: damska bielizna, przybory do makijażu i perfumy.

16. Kandydat powiedział, że tak naprawdę to nie chce tej pracy, ale biuro zatrudnienia (dla bezrobotnych) chciało dowód, że szukał jakiejś pracy.

17. Zapytał, kim jest ta laska na zdjęciu, na moim biurku. Gdy powiedziałem, że to moja żona, zapytał, czy jest teraz w domu i poprosił o numer telefonu do domu. Wezwałem ochronę.

18. Pokazał mi czarną teczkę, którą ze sobą przyniósł i powiedział, że w teczce jest bomba, którą zdetonuje, o ile nie

zostanie zatrudniony. Nie wierząc, powiedziałem mu, że nigdy go nie zatrudnimy i że zaraz zadzwonię po policję. Wtedy wcisnął przycisk i uciekł. Nikt nie odniósł obrażeń, ale musiałem dostać nowe biurko.

Jak zachować zdrowy poziom szaleństwa...

...I DoPrOwAdZić do NiEgO InNyCh

1. Podczas przerwy obiadowej siadaj w swoim samochodzie z suszarką do włosów skierowaną na przejeżdżające samochody i sprawdzaj, czy zwalniają.

2. Za każdym razem, gdy ktoś cię o coś prosi, pytaj, czy chce do tego frytki.

3. Postaw na swoim biurku kosz na śmieci z napisem "DO ZAŁATWIENIA".

4. Ustaw jasność swojego monitora na maksimum, a kontrast na minimum i wmawiaj wszystkim, że tak ci wygodnie.

5. Nieuzywaj żadnych znaków przestankowych ani wyznaczników!

6. Jeśli to tylko możliwe, zamiast chodzić, podskakuj.

7. Pytaj wszystkich, jakiej są płci.

8. W operze podśpiewuj wraz z aktorami.

9. Idź na wieczór poezji i pytaj, ołczego wiersze się nie rymują.

10. Dowiedz się, gdzie twój szef robi zakupy i kupuj dokładnie te same rzeczy.

11. Noś je zawsze następnego dnia po tym, jak szef był ubrany w taki sam strój (jest to szczególnie efektywne, gdy twój szef jest przeciwnej płci).

12. Wysyłaj e-maile do reszty współpracowników, informując, dokąd się udajesz.

13. Na przykład: "Jeśli ktoś by mnie szukał, to jestem w ubikacji".

14. Pięć dni naprzód mów swoim znajomym, że nie przyjdiesz do nich na imprezę, bo nie jesteś w nastroju.

15. Mrucz w windzie.

THE CORUSCANT GLOBE

IN WILLOWY DOLINIE

Mara Jade

W popularności, jaką zyskały i zyskują sobie nadal "Gwiezdne wojny", ciekawe, moim skromnym zdaniem, jest to, że najwięcej zwolenników mają postacie drugoplanowe, często nawet nie pojawiające się w filmie. Wielu wielbicieli mają postacie książkowe: Corran Horn, opisywany na łamach TCG wielki admirał Thrawn, Talon Karrde czy Garm Bel Iblis.

Fanów zjednują sobie drugoplanowe i epizodyczne postacie filmowe: Wedge Antilles, Boba Fett, nie wypowiadający ani słowa łowcy nagród, Czerwoni Gwardziści, czy postać, która pojawiła się w Epizodzie I tylko na kilka sekund, ale rozpętała wśród fanów prawdziwą burzę: Aurra Sing. Jednak największą stawą cieszy się chyba sławna "Ręka Imperatora" – Mara Jade.

Bohaterka ta pojawiła się po raz pierwszy w powieści Timothy'ego Zahna "Dziedzic Imperium". W całej Trylogii Thrawna odgrywa bardzo ważną rolę, nie mniejszą niż Luke, Han czy Leia. Mara pojawia się potem, na krócej lub dłużej, w większości powieści, odgrywając zwykle rolę epizodyczną, by triumfalnie powrócić w dylogii "Ręka Thrawna".

Jej dzieciństwo nie jest znane. Wiadomo tylko, że z rodzinnej planety zabrał ją Palpatine, gdy odkrył jej zdolności w posługiwaniu się Mocą. Szkolił ją, choć nie próbował zrobić z niej adeptki Ciemnej Strony. Mara stała się jego Ręką, a właściwie uszami i oczami. Podróżowała po całej galaktyce, wykonując dla niego rozmaite zadania. Ostatnim – tym, które pozostało w jej umyśle nawet po śmierci Imperatora był rozkaz zabicia Luke'a Skywalkera. Mara z czasem z Ręki Imperatora przekształciła się we współpracowniczkę Talona Karrde'a, a z wroga Luke'a w jego przyjaciółkę, a potem żonę. Nie będę zagłębiać się w opowieść o jej życiu, gdyż możemy poznać je z wielu książek, komiksów i opowiadań. Zapytam raczej: na czym polega sukces postaci Mary Jade?

Timothy Zahn, powołując ją do życia, przełamał stereotyp lucasowskiej bohaterki. Mara nie była dzielną księżniczką (czy królową) walczącą o swój lud. Dbala głównie o siebie. Nie oczekiwała pomocy szlachetnego Rycerza Jedi – przeciwnie, chciała go najpierw zabić, a potem udowodnić mu, że potrafi poradzić sobie nie gorzej od niego. Umiała narobić większego zamieszania niż Han Solo :) i wywołać większy rumor niż detonator termiczny. Mara połączyła swoim życiem wszystkie antagonisticzne frakcje galaktyki. Od całkowitego posłuszeństwa Imperatorowi, przez byt niezależnego handlarza, do statusu Rycerza Jedi i żony Luke'a Skywalkera. Daje się

lubić każdemu, niezależnie od jego przynależności politycznej. Mara stała się pierwszą z pokolenia nowych postaci kobiecych świata Gwiezdných Wojen. Zahn powołując ją do życia, połączył urodę z umiejętnościami zawodowego zabójcy, urok osobisty z ciętym językiem, a kompetencję z okropnym charakterem. :)

Następni autorzy wzorowali się na stworzonym przez niego schemacie. Tak powstały Mirax, Terrik Horn, Teneniel Djo – rudowłosa czarodziejka z Dathomiry, Gaeriel Captison, Kalenda – agentka wywiadu NR, Sella Zend, Bria Tharen, Karoly i inne. Sam Timothy Zahn wyraźnie zresztą sugerował się postacią Mary, tworząc jej następczynię u boku Karrde'a (wg plotek i insynuacji Hana ukochaną Talona) – strażniczkę Mistryl, Shadę D'ukał.

Wśród moich znajomych Mara zdobywa coraz więcej zwolenników. Koledzy wymieniają ją jako ulubioną postać z "Gwiezdných Wojen" i najlepszą bohaterkę kobiecą ze wszystkich, o jakich czytali lub jakie widzieli na ekranie. Niektórzy wołają ją o wiele bardziej od samej Lary Croft. Nawet koleżanki nie interesujące się ani trochę Gwiezdną Sagą (i nawet jej nie lubiące – ot! herezja!) lubią pannę Jade i przymierzają się do przeczytania którejś z jej przygód.

Widocznym znakiem popularności Mary jest fakt, że jako jedna z niewielu książkowych postaci "wyszła" spoza kręgu literatury i komiksów, pojawiając się w grze komputerowej z kręgu Sagi (cały czas chciałabym pisać "Trylogii", ale to już termin nieaktualny): Mysteries of the Sith. Jako uczennica Kyle'a Katarna przemierza kolejne poziomy, sięjąc strach w szeregach Imperium :) (ciekawe, że nijaak ma się to do "oficjalnego" życiorysu Mary... Ale cóż – za możliwość wcielenia się w pannę Jade, jestem skłonna to wybaczyć :)).

Jej fenomen polega chyba na tym, że każda kobieta w duchu chciałaby być taka jak Mara, a każdy facet (piszę na podstawie obserwacji mojego otoczenia) chciałby mieć ją przy boku. Mara potrafi wszystko ("Piękna i kompetentna" – Karrde): wyleczyć kogoś ("nigdy więcej nie zajmuj się medycyną" – Corran Horn), utorować sobie drogę ("zgrabna robotka" – Luke Skywalker), ma głowę do rachunku prawdopodobieństwa ("nie sądzisz, że jak samoloty zaatakujemy całą flotę pełną nieznanych przeciwników, to biedaki nie będą mieli szans?") i łagodny charakter ("jedną z najsubtelniejszych i zarazem najskuteczniejszych broni Mary zawsze był jej talent do irytowania rozmówców" – Parck).

Timothy Zahn stworzył postać, szybko zyskującą sobie sympatię czytelników i graczy swoją naturalnością, ciętym dowcipem i talentami, których wielu bohaterkom brakuje.



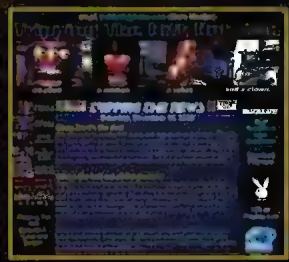
Humor Star Wars

Gwiezdna trylogia towarzyszy swoim fanom w wielu miejscach. Skojarzenia z nią przychodzą podczas oglądania różnych filmów, czytania książek, grania w gry komputerowe. Choć opowiadane w niej historie nie brak powagi, grozy czy smutku, to pamiętamy też wiele momentów humorystycznych. Część fanów podchwyciła ten humor, dodając do uniwersum "Gwiezdných wojen" własne zabawne teksty, rysunki, komiksy, animacje i filmiki. W tym artykule chciałbym przedstawić kilka stron internetowych, na których możemy znaleźć ich ciekawsze produkcje.

Tripping the Rift

<http://www.trippingtherift.com/>

Strona twórców jednej z zabawniejszych animacji, zainspirowanych filmami spod znaku Star Wars i Star Trek. Ze względu na lekkie, erotyczne podbarwienie filmik ten zdobył uznanie wydawców "Playboya". Obecnie trwają prace nad jego kontynuacją. Jego głównym pomysłodawcą jest Chris Moeller. Animację można pobrać z kilku stron internetowych.



Pamiętniki szalonego mimbanity

<http://jediknight.net/300/diary.htm>

Na stronie tej spotkamy zbiór komiksów tworzonych przez Alę Macdonalda. Występujące postacie są stworzone na wzór klasycznych bohaterów filmów z serii "Gwiezdne wojny". Nazywają się: Cliff Nerfherder (Luke), Dark Dingus (Vader), Hal Alone (Solo), Princess Yothoo (Leia), Bing Kerosbi (Ben Kenobi), Emperor (wiadomo), Yogi (też wiadomo), WD-40 (R2-D2), Oobi-Do Kerosbi (młody Obi-Wan), Bui-Gon Spoon (Qui-Gon) oraz Dark Graw (Darth Maul). Krótkie komiksy w zabawny sposób parafrazują treść znanych nam doskonale filmów. Są rysowane lekką i przyjemną kreską, choć widać dużą pracę autora. Polecam również osobom nie będącym zagorzałymi fanami sagi.



Park Wars

<http://www.parkwars.com>

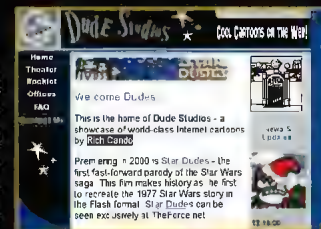
Jeśli znacie serial "South Park", to możecie się już domyślić, co znajdziecie na tej stronie. Będzie to niekiedy z was miewi okazję, przed kinową premierą "Mrocznego widma", zobaczyć parodie jego obu trailerów, wykonane właśnie w stylu tej słynnej amerykańskiej kreskówki. Ekipa, która stworzyła tę parodię i tę stronę, czyli Ayaz Aisf i Ted Bracewell, jest w trakcie realizacji projektu mającego na celu wykonanie animacji całego Epizodu I właśnie w stylu "South Park". Choć premiera tego projektu jest ciągle odkładana, mam nadzieję, że w końcu ujrzy światło dzienne i dostarczy nam rozrywkę. Na razie na stronie znajdziemy trailery (trochę poprawione i zmienione), tapety do Windows, świąteczny dysk i mały fragment realizowanego filmu.



Dude Studios

<http://www.dudestudios.com/>

Twórca tej strony – Rich Cando – przygotował małą niespodziankę dla osób chcących szybko odświeżyć sobie treść Trylogii "Gwiezdných wojen". Są nią trzy animacje zrealizowane za pomocą programu Macromedia Flash. W sposób skrótowy (około 5-7 minut), trochę infantylny, ale zabawny przedstawiają treść filmów. Ponieważ pliki są małe, można mieć "całą" klasyczną trylogię na trzech dyskietkach (dwa z nich wrzuciliśmy dość niedawno do działu Na Luzie na Cover CD).



Pulp Phantom

<http://www.pulpphantom.com/>

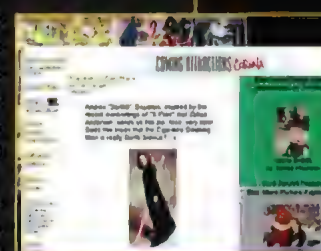
Co by się stało gdyby, stworzyć film "Pulp Fiction" z wykorzystaniem postaci i scenerii z "Mrocznego widma"? Mielibyśmy niesamowicie odjechany film fantastyczny. Udowadnia nam to seria animacji we flashu. W tej chwili ze strony można pobrać 15 części przygody, a także 6 tapet i 2 wydajacze.



The Force Net

<http://www.theforcenet.com/humor/>

Jeden z większych i lepszych zagranicznych serwisów internetowych poświęconych naszym ulubionym filmom. Nie byłaby pełna, gdyby nie zawierała również trochę humoru. Znajdziemy na niej: humor muzyczny w postaci plików MP3 oraz przeróbek tekstów znanych utworów, rysunki (w tym osobna strona poświęcona twórczości Eda Baina), komiks, całą masę "Top 10 list", zdjęcia różnych produktów (czasem producenci nie wykazują za grosz szacunku dla postaci z filmów), zabawne zdjęcia z filmów i planu produkcyjnego wraz z komentarzami fanów, zestaw życzeń (co fani chcieliby zmienić w Epizodzie I), trochę szalonych zdjęć i historyjek z figurkami.

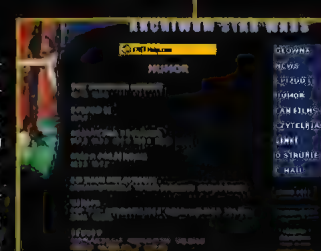


A teraz coś z polskiej półki...

Archiwum Star Wars

<http://starwars.dnet.pl/humor.php>

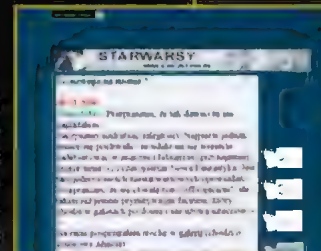
Znana polska strona prezentuje m.in. sporą dawkę humoru. Znajdziecie tam teksty, zdjęcia, grafiki, fotomontaże i historyjki komiksowe. Zwłaszcza przypadły mi do gustu rysunki polskiego prześmiewcy o pseudonimie Kielo oraz rysunki Marka Parisi. Znajdziecie tu też dwa słynne filmiki fanowskie, które zgarnęły wiele nagród i są szeroko znane w świecie. Mowa tu o "Troops" i "George Lucas in Love". Jeśli ktoś nie zechciał się jeszcze z tekstem "Nowa Niedziela", to powinien jak najszybciej nadrobić te zaległości i ściągnąć go z tej strony.



Star Wars Złosiłwa

<http://www.zalutaj.pl/zlasiwka/starwars/>

Strona Kuby Turkiewicz poświęcona "Gwiezdnym wojnom". Bardzo ciekawy jest jego "Album rodzinny", a zwłaszcza zamieszczone w nim komentarze do zdjęć, choć przede wszystkim zalecałbym zapoznanie się z jego tekstami. Stworzone są w formie krótkich opowiadań. Czyta się je lekko, łatwo i przyjemnie.



tawerna rpg

Gry RPG i cRPG
Sir-Torpeda & DAGON

Gry komputerowe RPG znane są już od dłuższego czasu. Ale dopiero niedawno ktoś słuszenie zauważył, że fanów gier fabularnych błąd, jakim jest nazewnictwo tego gatunku, rozrywkę komputerową.

RPG (Role Playing Games) oznacza "gry w odgrywanie ról" - specjalnie przetłumaczyliśmy to dosłownie, a nie tak, jak jest zazwyczaj tłumaczone, czyli "gry fabularne". Gdy to uświadomił wam różnicę pomiędzy pojęciami RPG i cRPG. A cRPG (computer Role Playing Games) można przetłumaczyć jako "komputerowe gry w odgrywanie ról". Jeśli gracie w BG lub innego cRPG-a, to nie odgrywanie ról, tylko zaliczanie kolejnych questów (zadania), aby pomyślnie przejść grę. Natomiast w grach RPG, takich jak WFRP czy AD&D, trzeba odgrywać swoje postacie, uwidaczniać ich reakcje na świat, a nawet pokazywać uczucia, które im w duszy grają.

W zwyczajnych RPG-ach możecie dowolnie rozwijać fabułę, jak tylko chcecie. Natomiast w cRPG-ach tego nie możecie zrobić. Jeśli na swojej drodze napotkacie karczmarza, który żąda niewyobrażalnej sumy za kufelek krasnoludzkiego piwa (bealkoholowego od course :-), a autorzy gry cRPG przewidzieli tylko możliwość zapłacenia lub zrezygnowania, to nie możecie zrobić nic innego. Natomiast w grze RPG można jeszcze go zabić, targować się, zabić jego rodzinę, rozwalić mu karczmę... No, po prostu, co wam przyjdzie do głowy! Ale nie będę tutaj oceniać, który gatunek gier jest lepszy. To są po prostu cechy, które im towarzyszą. Nigdy cRPG nie będzie RPG, a tym bardziej RPG nie będzie cRPG.

W cRPG-ach to komputer kształtuje rzeczywistość, a nie wasz Mistrz Gry. Komputer pokazuje wam wyniki pracy całej ekipy, która pracowała nad tą grą. I to właśnie komputer pozwala wam coś zrobić lub nie. Niestety, chociaż w grach cRPG mamy coraz większą swobodę ruchu i działania, czasami nie możemy wykonać najprostszej czynności, bo ktoś z ekipy tworzącej grę o niej zapomniał. Nie da się wszystkiego przewidzieć, przynajmniej obecnie, nie jest to możliwe z powodów technicznych, ale też komu by się chciało przewidywać każdy ruch gracza? Może gdy za paręnaście lat sztuczna inteligencja będzie stała na wysokim poziomie, takie coś będzie możliwe do wykonania.

Mylenie pojęć RPG i cRPG może prowadzić do nieprzyjemności. Podczas mojego krótkiego pobytu na grupie dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg, której tematyką są gry RPG, zauważyłem sporo postów dotyczących cRPG. Autorzy mieli potem nieprzyjemności, gdyż wysłanie postów nie na temat spotykało się z ostrą dezaprobatą stałych bywalców grupy. Zresztą, o ile wiem, to teraz powstała już oddzielna grupa dyskusyjna dla cRPG-ów. Jednocześnie na kanale IRC-owym #rpg.pl czasami rozpoczynają się dyskusje na temat cRPG. Lecz kanał ten poświęcony jest grom RPG.

Na szczęście coraz więcej ludzi nauczyło się już mówić na gry komputerowe RPG - cRPG. Spotkałem się już z takim określeniem w gazetach i w Internecie. Ale wciąż w mowie potocznej mówi się "gry RPG". Trudno Diabło czy Nox nazwać grami RPG, trudno też takimi grami nazwać Might & Magic czy Baldur's Gate. Prawdziwe gry RPG to ludzie, podręcznik, karta postaci. Dlatego właśnie cRPG nie ma prawie nic wspólnego z grami fabularnymi - RPG.

Diablo II
porównanie z "Jedynką"

hm... Powspominajmy, ciepły sierpniowy dzień, a ja wracam ze sklepu z własnym nabytkiem D2 i zamierzam spędzić koniec wakacji na opalaniu się przed monitorem. Włączam Winogroze, szybki install i... pierwsze miłe zaskoczenie - intro. Pięciu wojowników do wyboru (to już drugie zaskoczenie!!!) - sprawdzam wszystkich po kolei i biorę czarodziejkę. Gram raz, ale źle rozłożyłem umiejętności, więc jeszcze raz.

Takim sposobem doprowadziłem się do totalnego znudzenia, zarzuciłem grę na miesiąc i tak naprawdę nigdy do niej nie wróciłem. Pierwszą rzeczą, która mnie bardzo zniechęciła, jest grafika - mamy już 2001 rok, a tu takie coś. Śmieszna rozdzielczość też zrobiła swoje. Diablo I może nie ma lepszej grafy, ale było wydane w 1997, a wtedy jego oprawa zachwycała. Dźwięk - nie jest źle. Muzyka - I akt - po latach z Hellfire'em nieco nudzi, w drugim brzmi naprawdę dobrze, w trzecim super, a w czwartym dobrze podkreśla klimat piekła. Ogólnie OK. Głosy postaci nie są może najlepsze, ale wojownicy mówią tak rzadko, że w ogóle mi to nie przeszkadza. Co innego NPC. Tutaj jest (jak dla mnie) całkiem dobrze. Decard, Akara czy Tyrael brzmią dość przyjemnie.

Odgłosy środowiskowe - też nieźle (potwory znosne, a wszelkie skrytki etc, fajnie).

Grywalność - lipna. W Jedynkę można było grać i grać, a dwójka... Być może taki skutek wywołało moje podejszc do gry i (przynajmniej się bez bicia) - cheating (nie gram na Sieci). Co się tyczy klimatu... znaczny spadek. To już nie to, co poziom "Hell" z Jedynki. Te wszystkie nie-podziemia i tereny na powierzchni (zwłaszcza II akt) - gdzie tu się bać. Głosy też nie nakreślają klimatu (pamiętacie monolog Lachdana z Diablo?). Bajery - po co mi płyta z muzyką, wolę Pearl Jam czy Metalikę. :-). Ale podkładka bardzo fajna i całkiem nieźle wykonana. Instrukcji i tak nie czytam, więc nie biorę pod uwagę. Pudełko jest zawsze, więc też nie ma się czym zachwycać. Wersja kolekcjonerska to co innego, ale wyszła ciut za późno.

Ogółem, gdyby dwójka wyszła kilka (naście) miesięcy wcześniej, podbiłaby świat, zostając grą kultową i więcej ludzi grałoby w nią na Sieci, zachwalając wszystkie zalety i (sic!) grafikę. Ale tak się nie stało, głównie za sprawą Blizzarda - firma zadziałała na swoją własną niekorzyść, tracąc wielu wkurzonych długim oczekiwaniem fanów, którzy wybrali Planescape: Torment i inne. Napisać jeszcze, że bardzo się zawiodłem i straciłem pieniądze na coś, co odbiega od moich oczekiwań.

Dominik Maj



Przemyslenia

„PC I FOTOMONTAŻ”

Kino jest jednym wielkim oszustwem. Jednym wielkim i jedynym chyba, na które przystajemy z ochotą, żeby było śmieszniej. I jeszcze prosimy: "Więcej!". Film to świat nieistniejący, fikcyjny, to zaświaty czy obokświaty: chętnie do nich zaglądamy, jak do rozgrzebanego mrowiska, nory lisa lub sypialni znajomych pod ich nieobecność. Niektórzy to nawet tak się przejmują, że naśladują owe zaświaty: ubierają się jak postacie z tych dwugodzinnych istnień, w życiu codziennym obficie cytują, co się da, używają nagminnie i namolnie powiedzonek ("Co ty, k... wiesz o zabijaniu?"), spluwają, rapują, jeżdżą z piskiem opon, namaszczają włosy tojem i wbijają kolczyki, w co tylko mogą.

EuGeniusz Dębski

A to kit przecież jest!

Od pierwszej chwili, od pierwszej projekcji, od słynnego wjazdu pociągu na jakiś-tam-peron-we-Francji był to kant, bo przecież kiedy oglądało się ten film, to pociąg ów daleko był sobie odjechał (dla podkreślenia użyłem czasu zaprzeczonego, rzadko dziś stosowanego - wziął był i umarł na przykład), a ludzie, którzy nim przybyli, dawno zeszli byli już z tego peronu, a niektórzy mogli już nawet i nie żyć! Tylko ich skradzione dusze, ich monidia, podrygując, szwendały się po ekranie. A filmowcy, ścierwa, od razu wyczuili, że można ludzi kiwać. Ruszyli pełną parą. Do trików, do sztuczek, do kiwki, do mamienia i oszukiwania. A to lot na Księżyc, a to rozmowa postaci samej z sobą... Albo domalowali do kilku czy kilkunastu aktorów kilka tysięcy, żeby rzymski sta-

dion był pełniejszy, a my to kupowa i. "tyn kit i szatol", jak mówili kiedyś na Górnym Śląsku, a teraz w przebojowym kabarecie "Rak".

Wmówili nam, że na wyspach Pacyfiku żyją King Kongi. Jako małe dziecię bardzo chciałem dorosnąć i pojechać tam ratować albo tę jasnowłosą lejdę, albo King Konga - było mi wszystko jedno kogo. Byle kogoś. Wmawiali nam, że istnieją Godzille! Ileż to paznokci połamanych i odgryzionych wymiatających sprzątaczkę po seansach? Chłopacy nawet zapominali, że przyszli do kina potrzymać za rękę dziewczynę, tak się emocjonowali. A w paskownicy, sam to widziałem i słyszałem, dwa pięciolatki wrzeszczą okładając się łopatkami: "Ja jestem Godzillaaaa!", "A ja - Kontra Hedorra!!!" (od redakcji: dla nie-kumatych - film zatytułowany był Godzill-la kontra Hedora). Weisnęli nam, że istnieje ET i sprzedali na okoliczność tego bajera kilka tysięcy ton gumy ukształtowanej w postać tego odmieńca z głową jak końcówka kijki golfowej. Wmówili, że Michael Jackson zmienia się po nocach w wampira. A okazało się, że zmienia, owszem, ale nie w wampira, ale w białego człowieka kochającego dzieci płci męskiej i sztuczną inseminację. Może dlatego, że w słynnym tlenowym sarkofagu Michaela nie ma miejsca dla dwóch osób, a tym bardziej na żadne bara-bara?

Ale to nie koniec, nie. Nie znacie ich perfidnych umysłów, nie macie pojęcia o ich zooczonej, zboczonej i perwersyjnej, jeszcze raz zboczonej duszy! Nie dość, że pokazują nam prezydenta Kennedy'ego, jak rozmawia z wielkim Dyzmą amerykańskiego filmu, Forrestem Gumpem, to podsuwają pod nosy, pod oczy, znaczny się. Papieża w scenie z Pazurą (a może odwrotnie, Pazurę w scenie z Papieżem?)!

Wszystko już można. Szkielet tańczył a la wspomniany wyżej Michael J., Übermensch lata z loczkem na czole i jedną ręką przytrzymuje pociąg, by nie sturlały się w przepaść, policjanci (a tak naprawdę - piekielni wysłannicy robotów z przyszłości, tak-tak!) przenikają przez kraty,

a zdemolowani dynamicznie przez Schwarzeneggera - zlewają się zaraz w ręciową postać i nestrudzenie nadal harcują po ekranie. Twórcy, którzy kiedyś z powodu ubóstwa środków technicznych nie mogli wykonać na ekranie jakiegoś picu, dodają go teraz do wersji podłiftowanej, a już jak się nie da, to przynajmniej pokolorują wersję black and white. Tylko pan Wajda - nie. On nawet zabiera pewne sceny i ludzie muszą pójść do kina sprawdzić, jak się teraz ogląda ten film ("Ziemia Obiecana") bez słynnego karpia w galarecie po żydowsku, w przedziale na ciele Kmicica.

Wszystko już wydawałoby się, było. Tak przynajmniej, rzekł Ben Akiba. Ale nie. Uwaga! Teraz nadchodzi epoka czegoś, co ja przewidziałem, a e nie sądziłem, że dożyję. Wymyśliłem filmy kręcone bez udziału aktorów. No bo po cholere tacy tam? Wykształcenie takiego kosztuje, a i tak nie wiadomo, czy coś z niego wyjdzie, czy nie, Nie wiadomo, czy się nie stoczy, czy nie wyjedzie, czy nie spowa gęby reklamą proszku albo podpaski, Czy będzie na planie trzeźwy, a nie wiadomo też, czy plan będzie dobry, czy nie zaleje deszcz czy nie spali słońce...

"Po co to?" - myślałem - ale nie mówiliem głośno, żeby ktoś nie usłyszał. Przecież wystarczy wziąć twarz miłego widzom aktora, np. Nicholsona, zapłacić mu za wykorzystanie oblicza i niech sobie w cholerę jedzie na Malediwy, na zasłużony wypoczynek. Komputery wygenerują resztę - ruchy, mimikę, głos. W ostateczności komputery wygenerują też innego aktora, ale na razie znane nazwisko jest magnesem, więc jeszcze można na tym zarobić.

Co innego np. w pornobiznesie. Czy tam twarze są aż takie ważne? A inne detale są i tak sztucznie pompowane, to może i nie trzeba pompować, tylko od razu wy-randomizować je mocno na ekranie i hulaj dusza! Dusza...

Wróćmy jednakowoż do filmu ambitnego, fabularnego, do takiego "Armageddon na VI" czy "Matrixa IV". Aktorów, jak powiedziałem, zastąpią maszyny. Może na początek będą to jacyś studenci studiów aktorskich - wbić w obciste kombinony, naszpikowane czujnikami, "odegrać" odpowiednie role, a komp potem nałoży na to sylwetkę Vivienne Light i Clarka Gable'a i panie otrzymają "Przemienię z wiatrem - Decydujące Starcie"... w doborowej niezmiennionej obsadzie? A

może i tego nie trzeba? W końcu w studiach i firmach kitowórczyn siedzą, a i pracują, setki pazernych na pieniądze cwaniaków. Po co im studenci, kombinony, czujniki? Software! - Dajcie mi program, a już ja was urzęduję - zdają się krzyścić. Otwieram pierwszy w tym wieku numer popularnego dziennika i widzę taki redakcyjny żarcik - oto wytwórnia X zamierza jakoby (a może to (o zgrozo!) nie żarcik?) nakręcić film z Marylin Monroe, Humphreym Bogartem i młodym Woody Allenem! Ciarki przeszły mi przez głowę i przez resztę! Owszem, redakcja poinformowała, że taki film powstanie dopiero w 2011 roku, ale to kit! Nie wiercie! To jest sprawa na ten rok, góra na przyszły!

No i wtedy się stanie...! Wtedy dopiero się zacznie! Wytwórnie będą się licytowały, która mocniej uderzy kłamstwem, która zasłuży bardziej zaskakującemu kit, która powoła do życia, ekskumuje i zestawia takie duety i tria, że głowa mała! King Kong z Charlie Chaplinem, Alien z Bruce'em Lee, Rudolf Valentino z Nessie, James Dean z Brandonem Lee, Lola Ferrari z R2-D2 (wytrzymałby?) i tak dalej, tak dalej... Do utraty tchu... Ani się obejrzymy, jak dokręca "Sami swoi, Kochaj i wróć". Docigną przygodę "Czterech pancernych" do służby w Bośni i Kosowie, a młodego i już powojennego kapitana (majora chyba) Kłossa do poszukiwania hitlerowskich zbrodniarzy w Południowej Ameryce. Nie-wykluczone, że zobaczymy i Osterwę, i Ordonkę, i Woszczerowicza, pod warunkiem, wszelako, że się znajdzie sponsor na takie ambitne przedsięwzięcia.

A aktorzy co, do piachu? Niestety, nie mam dobrych prognoz. Chyba tak. Zostaną ci, co już zdążyli sprzedać swój wizerunek, swoją twarz i jeszcze mogą na niej pociągnąć. A komu będą potrzebni młodzi, nieznanzi komediani, skoro można będzie wygenerować sobie losowo dowolną twarz - miłą, sympatyczną, krzywą, pociągłą, demoniczną i tępą? Komu - poza nielicznymi bogatymi snobami - potrzebne będą filmy "live"?

Oto godny koniec dla bandy szalbierzy i oszustów - skazani na metkę "live for alive".

Nie współczuję im. Kłamstwem, oszustwem, piciem, wymysłem i utrudą zmuszali mnie do płaczu, zachwyty, rehotu i bicia serca. Dobrze im tak. Niech teraz zobaczą, jak to jest być wyrolowanym.

NOWA GOSPODARKA BRANŻOWA, czyli prawdziwe skutki narodzin, rozwoju i degeneracji wirtualnej rzeczywistości

XX wiek dobiegł końca. Ta nieustanna fala przemian ustrojowych, politycznych, gospodarczych i kulturowych zmienia naszą rzeczywistość nieodwołalnie. Postęp z każdym dniem przyspiesza, zamiast zwalniać. Jak to było w takich momentach, ludzie podzielili się w swoich poglądach na konserwatystów negujących zmiany i "progresistów" uważających, że budujemy "nowy, lepszy świat". Jednak prawda jest gdzieś...

Frontier Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl



Mile "złego" początki

Kilka lat temu, gdy niektórzy z nas pierwsi raz usłyszeli słowo "Internet", nie mieli pojęcia jak może on zmienić ich życie. Czy to osobiste, czy też "branżowe". Nasza uwaga była skupiona na rozwoju komputerów 8- i 16-bitowych. Widzieliśmy wspaniały rozwój, od kalkulatora poczynając, przez "pikselozę", a kończąc na akceleratorach grafiki. Myśleliśmy, że komputer jako taki nie może aż tak zmienić ludzkich nawyków. Jednak od lat osiemdziesiątych się powoli zaczęła wkraczać w nasze życie. Najpierw zdobyła przyczółki pod postacią FIDO, później można było poznać... BBS. A czasy prawdziwego Internetu to już połowa lat dziewięćdziesiątych, kiedy pierwszy raz niektórzy z nas usłyszeli o NASK-u lub "darmowym dostępie do Internetu przez TP SA". Lecz cała rewolucja miała już miejsce wcześniej. Gdy u nas raczkował NASK, w USA pisma lifestyle typu "Newsweek" i "Time" wpadły w zachwyt nad "nowym" wynalazkiem. Przestigano się w prognozach, jakie zmiany przyniesie ta nowa moda...

Poza wszelką kontrolą

Nawet najwięksi optymiści nie przewidzieli tego, co właśnie się dokonywało. Administracja prezydenta Clintona nie wtrącała się w ogóle do tzw. nowej gospodarki. Panował liberalizm w tej dziedzinie i "nie miażdżono" perspektyw wysokimi podatkami. Efekty przyszły bardzo wcześnie, a tacy panowie jak Bill Gates przepalili Internet. Przegądarka Netscape'a otworzyła nowe obszary Sieci dla szerszej publiczności. Już nie trzeba było się posługiwać trybem teksto-



wym, a znalezienie właściwej strony WWW stawało się przyjemne. Powoli zaczęto udostępniać coraz tańszy dostęp do Internetu, kont WWW i e-mail - aż w końcu rozpętała się konkurencyjna wojna. Kolejne firmy zwierzyły się doskonałym interes i wdrażały nowe pomysły. Oprogramowanie ulegało ciągłym modyfikacjom, a znany nam "monopolista" Gates "wypożyczył" sobie rozwiązania z rynku... chcąc także wziąć udział w internetowej uczcie.

Silicon Valley w natarciu

Zachodnie wybrzeże USA zawsze słynęło z liberalnego systemu wartości i atmosfery konkurencyjnego biznesu. Wykwalifikowana siła robocza, zdolni imigranci i niskie podatki przyciągały jak magnes. Nad Doliną unosił się duch sukcesu. Tu w barakach i przydomowych garażach powstawały firmy i wynalazki, które później zaważowały świat. Przykładem może być znany nam Apple czy HP. Duża konkurencja zmuszała do ciągłej kreatywności. Kto zatrzymał się w miejscu albo, co gorsza, przygotował marny produkt, szybko wypadał z rynku. Ta szalona konkurencja jednak wcale nie przeszkadzała. Przedsiębiorstwa, które przetrwały, znakomicie prosperowały. Pracownicy, będący jednocześnie ich założycielami i współwłaścicielami, szybko mogli stać się milionerami... albo zbankrutować i zacząć od początku. Powstały w latach 70 elektroniczny rynek handlu akcjami - Nasdaq - miał swój złoty wiek przez całą dekadę Reagana. Wszedł z impetem w lata 90, zanim stał się znany szerokiej publiczności, jak ma to miejsce dzisiaj.



Gry komputerowe a nowa gospodarka

Od samego początku rozwój oprogramowania komputerów osobistych sprzęgał się z rozwojem komputeryzacji, techniki czy zmiany mentalności. Entuzjaści komputerów, znający je od środka, tworzyli w nich nieustannie modyfikacje i zakładali pierwsze firmy, które z czasem stawały się gigantami rynku. Oczywiście część z nich nie przetrwała do dzisiaj: ich spuścizną jest "opuszczone oprogramowanie" z komputerów 8-bitowych. Przemysł gier i cała jego otoczka z czasem się rozrastała. Powstawały kolejne gazety i pierwsze profesjonalne strony o tej tematyce. Czasy były naprawdę pionierskie, a gdy się zobaczy te osiągnięcia, człowiek doceni



umiejętności ludzi w branży i ogromny skok, jaki dokonała technika. Kolejne gry i komputery - wymagania rosną w lawinowym tempie. To, co kiedyś mieściło się na dyskietce, teraz wymaga CD albo DVD. Klienci są coraz bardziej wybredni, a wokół szaleje postępująca wtórność. Ale nic się nie dzieje: budżety puchną, by pod koniec lat 90 pierwszy raz przekroczyć skalę... przemysłu filmowego!

Skąd jednak znaleźć ogromne środki na produkcję, promocję i sprzedaż? Jedynym wyjściem jest dofinansowanie, kredyt... lub emisja akcji i spekulacja na giełdzie. Tak też poczyniła większość firm i dzisiaj to przedsiębiorstwa z rodowodem giełdowym. W każdej chwili inwestor lubiący ryzyko, może zainwestować w firmę, która, jego zdaniem, przyniesie zysk. Czasem jednak zdarzają się cuda lub wielkie porażki... Rynek jest nieobliczalny.

Media branżowe a nowa gospodarka

Poniekąd rozwój nowej gospodarki sprzęgał się z rozwojem telekomunikacji i był napędzany rosnącą ilością publikacji medialnych. Kiedyś dla różnorodności poglądów wystarczyło kilka pism. Teraz jest to niewystarczające, a media tradycyjne (papierowe) muszą być uzupełniane przez szybsze media internetowe. Tu ze względu na dostępność i swobodę publikacji często spotyka się informacje, których nie znajdziemy w mediach tradycyjnych. Plotki, przecieki, skandale stały się takim samym sposobem informacji jak oficjalne źródła, a co najważniejsze stały się metodą kształtowania postaw. Po aferze Zippergate nie już nie jest takie samo. Dzisiaj moż-

na stworzyć wirtualnego bohatera, wypromować go, a jutro znaczyć. Walczyć z konkurencją, reklamować swój produkt czy wpływać na miliony odbiorców nie jest dzisiaj trudniej niż wysłać e-mail czy wklepać kilka linijek tekstu na stronę WWW.

Media branżowe zaczęły przegrywać. Związane ciasnymi ramami koncepcji i polityki wydawniczej reagują z opóźnieniem. Internet zwycięża... Kiedyś to gazety miały wyłączność na newsy i materiały z niektórych firm. Dzisiaj jest to już niemożliwe - serwisy internetowe i portale zdeklasowały media tradycyjne. To w Sieci zobaczymy pierwsze zapowiedzi i recenzje lub też ściągamy demo nowego produktu. Krążki CD dołączane do gazet stały się na Zachodzie przysłowiowym "kwiatkiem do kożucha". Tylko trafne połączenie gazety papierowej z serwisem online pozwala przetrwać w dzisiejszych czasach... Jaka szkoda, że nasze media branżowe nie dostrzegają tego faktu, zaniedbując swoje witryny



WWW i, co gorsza, oddają je we władanie amatorów.

Bez Internetu prawdopodobnie załamaniu uległyby dzisiejsze kontakty z dystrybucją, a co za tym idzie, gazety i przesyłanie wiadomości. Nieraz widoczne są dziwne "wojenki" na stronach WWW, grupach dyskusyjnych; często dochodzi do podkradania domen produktów konkurencji. Jak widać, każdy chwyt jest tu dozwolony, a animatorzy takich zajęć są zazwyczaj anonimowi. Co gorsza zdarza się, że takie osoby często wypowiadają się pod fikcyjnymi "postaćmi" lub kierują armią dziwnych "bohaterów", czyniąc w ten sposób szum wokół siebie lub po prostu niszcząc wyrastającą konkurencję. Bardzo modnym sposobem walki słownej jest puszczanie w obieg plotki, która ma osiągnąć zaktądane efekty celowo wprowadzić przeciwnika w błąd. Coraz częściej zdarzają się też próby narzucania opinii publicznej, odbioru propagandowych newsów, które mają wykreować pozytywny odbiór danej marki lub firmy. Zwyczaj, szarzy ludzie nie do końca świadomi takiej sytuacji, łatwo ulegają złudnej euforii, a często zdarza się, że przejmują taki sposób "postrzegania" rzeczywistości, jako swój własny. No cóż, socjotechnika zaczyna świecić triumfem, a "spam-letter" staje się wykładnikiem "oficjalności i wiarygodności". Smutne jest, że takiej sytuacji ulegają też same media, które z czasem zaczynają powielać ten celowy szum informacyjny. Nie potrafią one oddzielić prawdziwej esencji informacji od propagandy. Public Relation zamiast bronić się przed tym prądem, samo ulega degeneracji i staje się... propaganda. Bo jest jedna niezaprzeczalna różnica - PR ma informować, a propaganda - indoktrynować.

Globalna branża

Odległość między producentem i odbiorcą przemysłu elektronicznej rozrywki uległa dziś gwałtownemu skurczeniu. Błąd w sztuce, wadliwy program czy wiadomości "propagandowe" są natychmiast wystawione na osąd opinii publicznej. Internauci mogą dać upust swoim opiniom w każdy właściwy sobie sposób, a media nie mogą pozostać na to głuche. Ignorowanie klienta - czytelnika - graca może zakończyć się bolesnym spadkiem prestiżu. I przypadek ten odnosi się nie tylko do mediów, ale też do dystrybutorów i producentów. Opinie klientów, pozytywne czy negatywne, powinny być natychmiast oceniane: po ich przeanalizowaniu winny zostać wyciągnięte wnioski. Że tak się nie dzieje w niektórych przypadkach, jest już winą samych zainteresowanych - w ten

TIPSY:

Wtórny obieg święci triumf - markety i gazety opanują rynek.

Królestwo w ogniu - centrala ma duże problemy, mimo swojego poświęcenia.

PR + PR = Internetowy krach.

Hazel bez "Przyszłości"

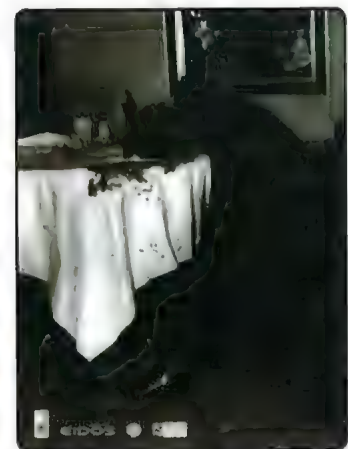
Skoczek na T3S

Adler Tag wystartował!

sposób zostają powoli wypychani poza nawias. Ich firmy i przedsięwzięcia będą stopniowo obumierać. W końcu opinia publiczna będzie bezsilna.

Sterowanie percepcją

Jednak nie można podchodzić całkowicie bezkrytycznie do zglobalizowania i ujednoliceń opinii na temat produktów

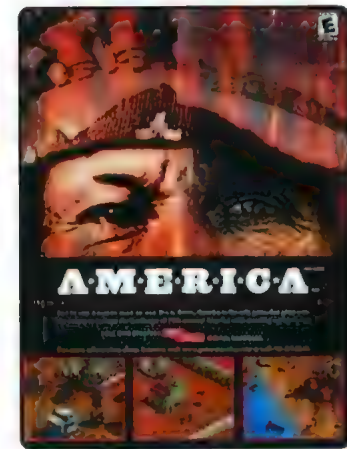


oferowanych przez branżę elektronicznej rozrywki. Często bowiem zdarza się, że opinie, na pierwszy rzut oka bezstronne, są sterowaną propagandą lub wręcz opluwaniem konkurencji. Nieraz widoczne są dziwne "wojenki" na stronach WWW, grupach dyskusyjnych; często dochodzi do podkradania domen produktów konkurencji. Jak widać, każdy chwyt jest tu dozwolony, a animatorzy takich zajęć są zazwyczaj anonimowi. Co gorsza zdarza się, że takie osoby często wypowiadają się pod fikcyjnymi "postaćmi" lub kierują armią dziwnych "bohaterów", czyniąc w ten sposób szum wokół siebie lub po prostu niszcząc wyrastającą konkurencję. Bardzo modnym sposobem walki słownej jest puszczanie w obieg plotki, która ma osiągnąć zaktądane efekty celowo wprowadzić przeciwnika w błąd. Coraz częściej zdarzają się też próby narzucania opinii publicznej, odbioru propagandowych newsów, które mają wykreować pozytywny odbiór danej marki lub firmy. Zwyczaj, szarzy ludzie nie do końca świadomi takiej sytuacji, łatwo ulegają złudnej euforii, a często zdarza się, że przejmują taki sposób "postrzegania" rzeczywistości, jako swój własny. No cóż, socjotechnika zaczyna świecić triumfem, a "spam-letter" staje się wykładnikiem "oficjalności i wiarygodności". Smutne jest, że takiej sytuacji ulegają też same media, które z czasem zaczynają powielać ten celowy szum informacyjny. Nie potrafią one oddzielić prawdziwej esencji informacji od propagandy. Public Relation zamiast bronić się przed tym prądem, samo ulega degeneracji i staje się... propaganda. Bo jest jedna niezaprzeczalna różnica - PR ma informować, a propaganda - indoktrynować.

wać! Dziennikarze jako profesjonalści powinni ten stan rzeczy właściwie ocenić.

Błąd w sztuce

Jednak nie jest do końca tak źle, że dziennikarze są "z zasady" nieprofesjonalni i nie potrafią właściwie wykonywać swego zawodu. Istnieje przecież spektrum poglądów, które może istnieć niezależnie od siebie. Szkoda tylko, że nie zawsze może ono być odpowiednio dostrzegane. W końcu nikt nie jest nieomylny. Powinniśmy też zrozumieć jeden błąd powielany przez wiele osób (w tym przeze mnie). Ludzie pracujący w mediach są tylko redaktorami, a dziennikarzy jest tylu, ile palców w obu dłoniach. Taki fach nabywa się z wiekiem, doświadczeniami i wykształceniem. Nie obrażając nikogo, musi to trwać wiele lat, a na początku można to tylko nazwać "opisywaniem gier" przez adeptów sztuki pisania. Sam, mimo że pisałem artykuły o grach, Inter-



necie i branży, nie uważam się za prawdziwego dziennikarza. Trzeba mieć jednak świadomość i odwagę by się do tego przystąpić. Natomiast wielu domorosłych "redaktorów", zwanych przez niektórych pseudodziennikarzami lub pseudorecenzentami, chodzi w gorliwej nieomylności i wielkości. Tymczasem są oni tylko zdolnymi kopistami, czasem translatorami. Ale jest na szczęście spora, ambitna grupa ludzi ze sporym doświadczeniem oraz zapalem do zdobywania wiedzy i umiejętności. To oni stanowią rdzeń gazet czy serwisów internetowych. To oni są opiniotwórcy i stanowią przyszłość tego fachu. I krzywdzącym byłoby tych wartościowych ludzi umieszczać, porównywać z osobnikami psującymi fach redaktora/dziennikarza.

W wielości siła czy słabość?

Cieszy tak wielkie spektrum poglądów w mediach, z którymi mamy do czynienia. Równie pokrzepiającą jest duża liczba dystrybutorów, producentów i wydawców. Wokół tego krąży mniej lub bardziej zdolne jednostki. Pytanie tylko, czy ta wielość jest siłą, czy też może słabością?

Jeśli mierzmy to skalą możliwości zaistnienia i wdrożenia własnych pomysłów na życie, można stwierdzić, że idzie ku lepszemu. Gdy jednak widzimy często bratobójcze walki o przysłowiową marchewkę, ogarnia nas zniechęcenie. Wystarczy spojrzeć na maniacką wiarę w przetrwanie i survival w wykonaniu niektórych site'ów, portali, dystrybutorów czy gazet. W Polsce nie dochodzi do fuzji (przed bankrutem -). Nikt nie dogadza się z konkurencją w imię przetrwania i modernizacji.

U nas jest modna walka do końca, mimo że będzie to oznaczało śmierć wielu uczestników tej swoistej rozrywki. Przykładem niech będzie sytuacja na rynku portalu internetowych w Polsce czy serwisów dedykowanych grom komputerowym. Naprawdę na obu rynkach istnieje realne miejsce dla najwyższych 2-3 silnych firm, plus 2 w kręgu "niszowym". Taka sama sytuacja jest również... wśród dystrybutorów i gazet. W końcu mocny i zdrowy organizm może zaproponować światu więcej niż stado wyleńlanych "zdołbyców rynku". Jednak niektórzy nadal się tują z...

Gwiazdorstwo - sposób na przetrwanie?

Mając znane nazwiska i ich sławę można wiele osiągnąć. Jednak zapomina się, że zazwyczaj takie osoby nie umieją pracować w jednym zespole. To nie oni zbudują podstawy, które inni ludzie budują w pocie czoła przez długie lata. Pytanie, czy



zatrudnianie gwiazd branżowych jest właściwym krokiem rozwoju? Wszelkie zachodnie i polskie przypadki świadczą o czymś wprost przeciwnym. Liczy się praca od podstaw (np. CD Action), a to nie każdemu musi się podobać. Często słychać głosy potępienia...

Cóż, sami widzicie, jak potężną siłą są media... Szybko potrafią sprawić, że człowiek uważający Internet lub gry za degenerację i pseudobranżę a pseudoredaktorów, zmienia swój punkt widzenia o 180 stopni i już jest zakochany w tym wszystkim. "To jest przyszłość!" - wrzeszczą, chociaż jeszcze nie tak dawno na nią pluł.

Gdy siadałem do pisania tego felietonu, z zamiastem miał być on hurra-optymistyczny. Jednak chciałem ostrzec niektórych młodych ludzi, a także postronnych, by nieco krytycznym okiem spojrzeli na grę, Internet czy gazety. Nawet na ten artykuł, który właśnie czytają. Bo przecież piszący te słowa wcale nie musi być wolny od przypadłości poruszanej w swojej "tłóczyści". -) Panowie i Panie - więcej krytycyzmu!

Wydawnictwo FNET oraz re(d)akcja CD Action nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega, że wszelkie wyrażone opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.

K S I E G A C I E N I
BLAIR WITCH 2



WIEDŹMA POWRACA DO KIN 23 LUTEGO
zobacz na stronie <http://blair.filmweb.pl>



Na tropach chemii

Program, jak reklamują wydawcy, jest pierwszą aplikacją multimedialną uczącą chemii uczniów gimnazjum i szkoły średniej o profilu podstawowym. "Na tropach chemii" uczy m.in. symboli i właściwości pierwiastków lub poprawnego rozwiązywania zadań i równań chemicznych.

Kazimierz Serwin

Po świecie reakcji chemicznych, związków i pierwiastków użytkowników oprowadza tajemniczy Detektyw, rezolutor Asia i przemądrzały Mateusz. Według autorów, wyboru bohaterów dokonano po licznych testach i uwagach osób reprezentujących docelową grupę odbiorców.

Budowa programu



Po programie oprowadzają sympatyczne postacie.

Aplikacja została podzielona na dziewięć części:

- ćwiczenia,
- podręcznik,
- megatest,
- tablicę Mendelejewa,
- grę "Atomiki",
- słownik,
- ciekawostki,
- zadania,
- tablicę najlepszych.

Ćwiczenia i testy

Ćwiczenia sprawdzają wiedzę z zakresu chemii organicznej i nieorganicznej, pierwiastków i związków chemicznych, a także kontrolują umiejętność rozwiązywania równań chemicznych, znajomości terminów oraz definicji związanych z najważniejszymi zagadnieniami.

Wzorcem dla testów były modne, wykorzystywane zwłaszcza podczas egzaminów wstępnych, testy kompetencyjne. Sprawdzają one m.in. umiejętność logicznego myślenia, zdolność łączenia wiedzy z kilku dziedzin nauki i wymagają selekcji świeżo poznanego materiału. Dla każdego z głównych działów chemii oraz do pojęć w słowniku przeznaczony jest zestaw pytań testujących. Zadania zbudowane są z polecenia i właściwego ćwiczenia. W programie występuje ich kilka rodzajów: wybór jednej poprawnej odpowiedzi z kilku, zaznaczenie więcej niż jednej odpowiedzi, przenoszenie i upuszczanie wyrazów, wzorów chemicznych w odpowiednie miejsce, wpisywanie poprawnych rozwiązań. Program umożliwia dotarcie do ćwiczenia na trzy sposoby:

- Testu (wszystkie ćwiczenia z danego działu),
- Nauki (15 wylosowanych ćwiczeń),
- Megatestu (50 ćwiczeń wylosowanych ze wszystkich działów).

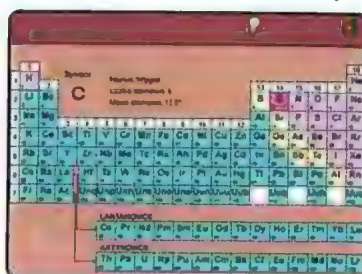
Podręcznik

Podręcznik jest zbiorem wiadomości z chemii wymaganych od ucznia gimnazjum i szkoły średniej (profil podstawowy). Wszystkie rozdziały podręcznika można drukować. Użytkownik znajdzie w nim materiał podzielony na dwa duże działy: chemię nieograniczoną i organiczną. I tak w pierwszym z nich bohaterowie programu zapoznają ucznia m.in. z budową atomu, rodzajami wiązań i reakcji chemicznych, pojęciem mola i wykorzystaniem w praktyce stężenia molowego; w drugim - z różnymi postaciami węgla, tłuszczami, cukrami i białkami.

Tablica Mendelejewa

Jest ona bardzo wygodna w obsłudze, po najechaniu kursorem na symbol pierwiastka pojawia się jego liczba atomowa i masowa, a

po kliknięciu krótki opis, czyli występowanie w przyrodzie i zastosowanie. Wciśnięcie ikonki "Opisy tablicy" spowoduje wyświetlenie okna z informacjami o układzie okresowym i związanymi z nimi ciekawostkami.



Słownik. Ciekawostki. Zadania

Pod szufladkami komody ukryto słownik pojęć chemicznych, ciekawostki i zadania. Słownik zawiera 120 pojęć chemicznych i ciekawostki wyjaśniające praktyczne zastosowanie chemii w życiu codziennym i przedstawiające mało znane fakty. Zadania są typowymi, najczęściej występującymi w klasówkach, ćwiczeniami. Można je rozwiązywać samodzielnie od początku do końca, można też wspierać się widocznymi na ekranie podpowiedziami - opcja nadzwyczaj przydatna dla wszystkich uczniów mających problemy z tym zagadnieniem. Zadania są podobne do cierpliwego nauczyciela, który tłumaczy, krok po kroku, jak należy znaleźć poprawną odpowiedź.

Gra "Atomiki"

"Atomiki" to gra polegająca na zbudowaniu modelu związku chemicznego (kilkadziesiąt przykładów) z molekuł porzucanych po labiryncie. Kształci ona wyobraźnię przestrzenną oraz pomaga w zapamiętaniu trudnych wzorów związków.

Podsumowanie

"Na tropach chemii" to następny program z serii, której pierwszą pozycją była aplikacja "Na tropach języka polskiego". Prosty i intuicyjny interfejs nie sprawi żadnego kłopotu.

Młodego użytkownika mają zachęcić animacje z komentarzami bohaterów (reagują na postępy lub ich brak w nauce). Jak dla mnie, mającego słabą wyobraźnię, jeśli chodzi o reakcje chemiczne, za mało jest prezentacji multimedialnych, a za dużo informacji encyklopedycznych, które można wszak znaleźć w każdym podręczniku. Program nie wykorzystuje istotnych zalet multimedialnych, a więc animacji, trójwymiarowych obiektów, minifilmów wideo. Brak tych elementów, stanowiących o wartości programu multimedialnego, znacznie obniża wartość "Na tropach chemii".



Jeżeli chodzi akurat o ten przedmiot, to aż się prosi, żeby urządzenie pokaz reakcji chemicznych i umożliwić przeprowadzanie wirtualnych doświadczeń za pomocą komputera. Zawsze to bezpieczniejsze. □

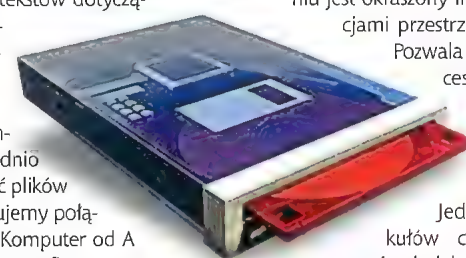
Komputer ABC

Komputer jaki jest, każdy widzi. Tak przynajmniej mi się wydaje, bo naprawdę zaskakująco duża rzesza użytkowników PC-tów nie wie, że tam, w tym dziwnym pudełku, kryje się całkiem skomplikowany organizm. Nieraz przydałoby się jednak wiedzieć, co w pececie piszczy. Przecież nasza maszyna z dnia na dzień staje się coraz bardziej przestarzała. Nie daj Boże, jeszcze czasem coś się usuje. I co wtedy? Kiedy nie wiadomo, co tak naprawdę się popsuło, jak dokonać niezbędnych zmian? Możemy oczywiście skierować się do serwisu, poprosić oświeconego znajomego lub też skorzystać z oferty firmy Infomedia SC i sięgnąć po magazyn "Komputer od A do Z".

WASIU

Został on przygotowany przez wspomnianą już firmę, która współpracowała z portalem Wirtualna Polska. W efekcie powstała seria edukacyjna nosząca nazwę "Strefa CD" i do niej właśnie należy "Komputer od A do Z". Całość składa się z dwóch części, kilkunastu magazynów oraz dołączonego do niego kompaktu stanowiącego główny element zestawu. Zawartości gazetki nie będę tu szczegółowo omawiać. Znajduje się w niej - oprócz instrukcji do programu - kilka tekstów dotyczących budowy komputera. Jednak zdecydowanie więcej informacji umieszczonych jest na krążku.

Zawarta na nim aplikacja nie musi być instalowana, można ją uruchomić bezpośrednio z płyty. Opcja się jednak skopiować część plików na twardy dysk, szczególnie jeśli dysponujemy połączeniem z Internetem. Wtedy bowiem "Komputer od A do Z" pokazuje, na co naprawdę go stać. Potrafi automatycznie przeprowadzać aktualizacje - łącząc się ze stroną WWW - oraz



umożliwiał łatwy dostęp do w pełni ciekawych stron dotyczących omawianego sprzętu. To jednak tylko przydatna ciekawostka, już wracam do tematu. Celem programu jest, jak wskazuje jego podtytuł, prezentacja wszystkich elementów składowych współczesnego peceta oraz urządzeń peryferyjnych, jakie można do niego przyłączyć. Każdy z tych elementów został opisany dość szczegółowo i, co bardzo ważne, nie użyto w opisie sterylnego, sprzętowego języka. Obok tekstu omawiającego dany element w sposób ogólny (czyli jego podstawowe funkcje, parametry

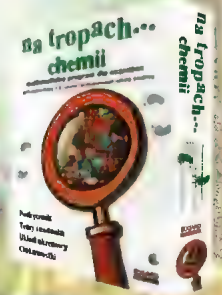
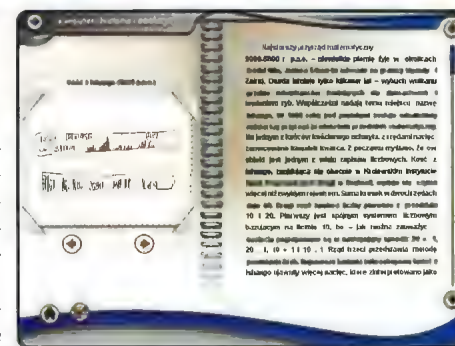
Jedną kategorię artykułów charakteryzuje się tym, że obok każdego z nich poja-

wia się film. Są to teksty dotyczące instalacji omawianych urządzeń. Muszę przyznać, że korzystając z tekstu i filmu, każdy w miarę sprawnie obywatel da sobie radę z instalowaniem urządzeń. Trzeba oczywiście zaznaczyć, że ani producent programu, ani my nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne awarie.

Dość interesującą częścią programu jest ciekawie napisana i bogato ilustrowana historia informatyki. Okazuje się, że autorzy potrafili początki tej dziedziny odnaleźć bardzo dawno, bo w starożytnym przyrządzie matematycznym - kościach z Ishango, które podobno pochodzą sprzed 7000 lat p.n.e. Encyklopedia kończy się informacjami o procesorach Pentium 4. Niestety, tempo postępu w tej dziedzinie sprawia, że właściwie co miesiąc należałoby dopisywać nowe hasła. Ale nie jest to aż tak ważne, encyklopedię wykonano dobrze i z pewnością dla wielu użytkowników programu okaże się przydatna.

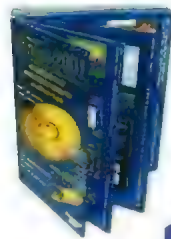
To tyle, jeśli chodzi o zawartość. Wypadałoby napisać jeszcze kilka słów o obsłudze aplikacji. Jej ekran główny przedstawia biurko, na którym stoi sprzęt komputerowy, książki i globus. Klikając te elementy, przenosimy się do dalszych części programu, gdzie dokonujemy kolejnych wyborów. Gdy dojdziemy już do sedna sprawy, możemy zabrać się za czytanie i oglądanie. Teksty pełne są linków, które odesłają nas do informacji w innych częściach programu lub też do stron WWW. Większość sprzętu wyposażono w linki do stron producentów, a dzięki opcji Zakupy możemy połączyć się z dedykowanym programowi serwerem WWW zawierającym zestawienie aktualnych cen.

Oczywiście nie zabrakło indeksu alfabetycznego, możliwości drukowania itp. Aplikacja jest naprawdę porządnie wykonana, zawiera sporo przydatnych - nawet doświadczonym użytkownikom - informacji i wydaje mi się, że cena poniżej 30 złotych powinna wielu użytkowników komputerów skłonić do jej zakupu. Osobiście szczególnie polecałbym ją na lekcjach informatyki w szkołach, gdyż rzadko kiedy użyć się tam czegoś przydatnego. □



INFO • INFO • INFO
Producent:
 Edgard Multimedia
Dystrybutor:
 Edgard Multimedia
Internet:
<http://www.edgard.com.pl>
Wymagania:
 P 133, Win 95, 98, Me lub NT 4.0
 PL, CD-ROM x8, 16 MB RAM
Cena:
 49 zł

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Infomedia SC
Dystrybutor:
 Infomedia SC
Internet:
<http://www.strefacd.pl>
Wymagania:
 486DX, CD-ROM,
 Windows 9x
Cena:
 24,95 PLN



Encyklopedia Omnia 2001

Ludność od zarania swoich dziejów starała się gromadzić wiedzę w rozmaity sposób, spisując kroniki, kompendia wiedzy, gromadząc mapy, z których składano atlasy, tworząc rozmaite locje i (niekiedy bardzo zazdrośnie strzeżone przed innymi) ruty. Z tego wszystkiego powstały w końcu encyklopedie, które mniej więcej w połowie XVIII-go wieku przybrały kształt, jaki znamy - opaste tomiska oprawne w solidną skórę, niekiedy z okuciami na krawędziach, samym wyglądem budzące szacunek dla zawartej w nich wiedzy. Wiedza ta bywała niekiedy zwodnicza, pierwsza polska encyklopedia księdza Chmielowskiego, oprócz rzetelnych informacji, zawierała również wierutne bzdury... co zresztą nie było wynikiem złej woli autora, tylko ogólnie niskiego stanu ówczesnej wiedzy o otaczającym świecie ("Komety jest wapor suchy y gorący..."). Inna z kolei encyklopedia, a mianowicie wydana za Stalina Wielka Encyklopedia Radziecka, nie ustrzegła się ideologicznego zabarwienia i np. pod hasłem "Cybernetyka" zawiera wyjaśnienie, że jest to "burżuazyjna pseudonauka wymyślona na szkodę klasy robotniczej".

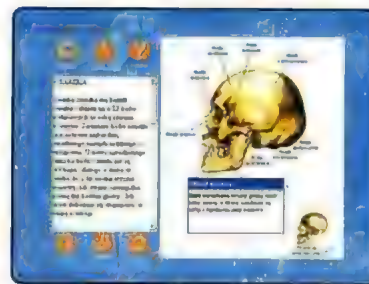
Andrzej Sawicki

Pomijając zawartość niektórych edycji, encyklopedie zawsze pięknie wyglądały na półkach - rząd bogato zdobionych, jednakowych tomów, budzących zaufanie do zawartej w nich wiedzy. Czy rozwój multimedialnych podręczników kres? Omawiana przeze mnie Encyklopedia OMNIA 2001 wygląda nieco mniej nobliwie... to w końcu jedno, dość zresztą lekkie pudełko. Ale, w co niełatwo uwierzyć, nie ustępuje zawartością Encyklopedii Powszechnej PWN, bijąc tamtą na głowę dostępnością i atrakcyjnością haseł.

Aby dać wam niejakie pojęcie o tym, z czym będziecie mieli do czynienia, powiem tylko, że OMNIA 2001 zawiera 55 000 haseł, 6500 zdjęć i ilustracji, 600 map, 450 nagrań dźwiękowych i 139 filmów oraz animacji. Dwie ostatnie pozycje dobitnie pokazują wyższość multimedialnych nad tradycyjnymi środkami zapisu informacji. Rzecz w tym, że "papierowe" encyklopedie nie dają żadnych możliwości animacyjnych, które odpowiednio wykorzystane - potrafią przekazać znacznie więcej informacji niż zwykłe środki przekazu.

Całość informacji zgromadzono w kilku grupach. Są to: Encyklopedia, Dziedziny, Mediateka, Słownik Wyrazów Obcych, Historia, Atlas świata, Świat Wiedzy, Podróże w 3D, Ludzie i Internet. Dowolne hasło można wyświetlić wraz z przypisanymi mu zdjęciami i ilustracjami, a funkcja Superlink umożliwia wyszukanie odnoszących się do danego słowa. Hasło może zostać znalezione według tematu, rodzaju multimedialnych oraz operatorów logicznych (do których wprowadzamy kilka wyrazów, np. "Krzyżacy, bitwa", co wyjdzie, wiadomo - łomot). Można też skorzystać z wyszukiwania pełnotekstowego, w którym konkretny wyraz jest poszukiwany we wszystkich hasłach Encyklopedii.

Encyklopedia Omnia 2001 zawiera też elektroniczną wersję słownika Władysława Kopalińskiego (20 000 haseł). Zawiera również Almanach z hasłami zestawionymi w kilkudziesięciu tablicach - odsył do niego odpowiedni wskaźnik na ekranie Słownika.



Bardzo dobrze opracowana jest część historyczna, ustawiona wedle osi czasu, którą można przewijać, wybierając kolejne okresy historyczne. W każdej z epok można znaleźć do opracowań zawierających artykuły dotyczące historii

Polski, filozofii, religii, literatury, sztuki i architektury oraz rozwoju nauki i techniki.

W części dotyczącej ludzi zawarto około 9000 biogramów ważnych postaci z dziejów świata, które można wyszukiwać chronologicznie, a także według dziedzin, w jakich się odznaczyli (Uczni i Wynalazcy, Artyści, Pisarze, Myśliciele i Politycy - dziwne, zawsze uważałem, że są to pojęcia nie mające żadnego wspólnego mianownika). Postacie historyczne, Ludzie sceny, filmu i sportowcy).

Atlas Świata wyświetla globus, który można swobodnie obracać i uzyskiwać jego kolejne zbliżenia, aż do mapy wybranej części świata, regionu oraz państwa. Wszystko to można wrzucić na drukarkę i tylko od jej możliwości zależy jakość wydruku żądanej strony. Podobnie zresztą rzecz się ma z zaletami Omnia, o których mówiłem poprzednio. Masz też do dyspozycji interaktywne mapy tematyczne, ukazujące np. rozmieszczenie minerałów, ludów, najważniejsze ośrodki przemysłu lub kultury.

Świat Wiedzy to multimedialne zestawy z sześciu działów (Technika, Podróże, Sztuka, Kosmos, Ziemia, Życie). W bardzo atrakcyjny sposób ukazano kilkadziesiąt haseł (ja na przykład obejrzałem sobie odkrywanie Wschodu, sposób ich prezentacji nigdy nie byłby możliwy w zwykłej encyklopedii), wzbogacając je o animacje, rysunki, portrety i zdjęcia.

Podróże w 3D to zestaw panoramicznych zdjęć i trójwymiarowych plansz pozwalających na oglądanie haseł pod różnymi kątami (płynne obracanie wizerunku myszą) lub "wchodzenie

do ich wnętrza". Znajdują się tu zdjęcia słynnych zabytków, plansze przedstawiające funkcje ludzkiego serca czy silnika samochodowego.

Hasła Encyklopedii Omnia 2001 zgromadzono też w kilkunastu grupach tematycznych, z których warto wymienić np. Encyklopedię Sportową. Zawarto w niej bardzo wiele informacji ze świata sportu. Poznajemy sekrety 14 wybranych dyscyplin sportowych i oglądamy krótkie filmy i animacje przedstawiające elementy tych dyscyplin. Możemy też zorientować się w 29 innych konkurencjach sportowych i ich zdjęciową dokumentację. Osobny dział poświęcono mistrzom sportu, a także sportowemu sprzętowi, wymiarom boisk i bieżni.

Na szczególną uwagę zasługuje Atlas Ciała Ludzkiego, który umożliwia interaktywną podróż po ludzkim ciele. Składa się z 11 plansz przedstawiających układ kostny, nerwowy, mięśniowy, krwionośny itd. Wszystko to jest barwne, kolorowe i ukazane niezwykle przejrzysto.

Dział literatury polskiej składa się z biogramów kilkudziesięciu największych autorów (Twórcy), streszczeń i krótkich interpretacji najważniejszych utworów literackich (Dzieła), charakterystyk okresów literackich (Epoki), form (Rodzaje i Gatunki), małego słownika pojęć z teorii literatury (Terminy) i wybranych fragmentów około setki dzieł (Wypisy) oraz słynnych cytatów z literatury polskiej (Cytaty). Całość uzupełnia Quiz, w którym użytkownik może sprawdzić swoją znajomość literatury ojczystej. Niżej podpisany nie popisał się z pewnością, osiągnąwszy na poziomie trudnym z literatury romantycznej 70% trafnych odpowiedzi. Jak już raz napisałem, wbrew temu, co się powszechnie sądzi, nie jestem wszechwiedzący.

Galeria malarstwa pokazuje nam 233 najciekawsze obrazy w historii sztuki. Są to reprodukcje o wysokiej rozdzielczości, które w tej rozdzielczości możemy sobie wydrukować. Mamy też opcję powiększenia, pozwalającą na dokładniejsze przyjrzenie się fragmentowi kompozycji.

Wirtualne wyprawy pozwalają nam na podróż po siedmiu trasach, umożliwiając zwiedzenie średniowiecznego zamku, renesansowego pałacu czy Wenecji. Są tu także działy Paleontologia, Archeologia rzymska, Teatr i przyszłość. Wszystkie hasła są obficie zaopatrzone w komentarze.

Na koniec mamy jeszcze Prezentację 3D, z których możemy sporo się dowiedzieć np. o funkcjonowaniu komputera czy konkretnych wydarzeniach XX wieku (a to za sprawą filmowej kroniki najważniejszych wydarzeń ostatniego stulecia). W 24 filmach archiwalnych pokazano m.in. lądowanie człowieka na księżycu,

upadek muru berlińskiego czy podróż Marka Kamińskiego na biegun.

I na koniec gra. Tak jest, Omnia 2001 zawiera grę komputerową (od razu powiem, że jej realizacja jest taka sobie), w której gracz staje przed zadaniem uratowania Ziemi przed katastrofą. W tym celu musi dokładnie poznać świat, który ma uratować. Grywalność nie jest najwyższego lotu, ale to w końcu tylko dodatek. Gra ma kilka rozmaitych trybów. Możesz więc śledzić rozwój naczelnych i rozwoju ludzkiego w trybie Sapiens. W trybie Geo poznasz budowę Ziemi i oglądasz formowanie się planety, kontynentów, mórz i oceanów. Wybrałszy Ewolucję, będziesz świadkiem rozwoju świata organicznego, od prostych organizmów jednokomórkowych, po ssaki. Możesz zagrać w Przyszłość i spróbować uporać się z konfliktami, jakie w roku 2020 zagrażają zagładą całej planety - a jest ich kilka, od kryzysów politycznych, po katastrofy ekologiczne. Wybieraj.



rajac tryb Środowisko, będziesz budował ekosystem i poznawał mechanizmy, jakie w nim działają. I wreszcie Człowiek - poznasz rozmaite tajemnice budowy ludzkiego organizmu.

Wszystko, co napisałem do tej pory, może w sposób niezbyt dobitny podkreślać główną zaletę Encyklopedii Omnia 2001, więc przypomnę ją raz jeszcze. Omnia 2001 jest chyba pierwszą w pełni multimedialną encyklopedią, która znakomicie wykorzystuje możliwości współczesnej informatyki i sprzętu. Oglądając np. wa. możemy usłyszeć jego ryk (jeśli mamy głośniki, ale to już dzisiaj standard). Badając średniowieczny zamek, naprawdę wchodzimy do jego wnętrza i oglądamy do poszczególnych fragmentów budowli - cały czas mając możliwość skorzystania z komentarza informującego, że to, na co patrzymy, to są blanki (zwane inaczej krenelażem), a tamto znów - to otwór dla łuczników. Wybrałszy galerię, możemy sobie pooglądać najwybitniejsze dzieła światowej sztuki, i to w miejscach ich stałej ekspozycji - co też nie jest bez znaczenia. Wszystkiemu towarzyszy odpowiednia i świetnie wykonana muzyka.

Mówiąc krótko - poleciłbym Encyklopedię Omnia 2001 każdej szkole, gdybym nie wiedział, jaki jest stan majątkowy wielu szkolnych bibliotek. Tak czy inaczej, warto ją mieć - ogromna ilość informacji podana w bardzo atrakcyjnej formie.

Jedynym - małym - zgrzytem mogą być spore wymagania sprzętowe. Artykuł poniżej piszę na wcale niekieskim sprzęcie (P II 350, 128 MB RAM, karta graficzna Riva TNT2 Creative Labs) i niekiedy odnosiłem wrażenie, że program jakby się lekko gubi. Niektóre polecenia wykonywał wolno i z jednej aplikacji do drugiej przechodził z oporami. Ale jak się chce mieć dobrą jakość odtwarzania programu (nie lubię anglicyzmów stosowanych bez potrzeby i nie użyję słowa "performance"), to - niestety - trzeba mieć dobry sprzęt.

SUPER KOREPETYCJE...

POPRAW OCENY...

ZOSTAŃ PRYMUSEM...



MATEMATYK

to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM
DO NAUKI MATEMATYKI
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum
i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika
(2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań!!!),
domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać
zadania domowe.
Gwarantuje szybkie postępy w nauce
i doskonałą zabawę!



Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii
języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej.
Zawiera doskonale opracowany podręcznik,
dyktando o różnym stopniu trudności, teksty
i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym
korepetytorem, który pomoże Ci w nauce
oraz przygotuje na egzamin
do szkół średnich.

GRATIS

KUP WYSŁUKOWO

OTRZYMASZ GRATIS ... !!!



(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15
* do ceny dołączamy koszt wysyłki

INFO • INFO • INFO
Producent:
DeAGOSTINI MultiMedia
Dystrybutor:
DeAGOSTINI MultiMedia
Internet:
http://www.omnia-online.pl
Wymagania:
Windows 95/98/ME
Pentium 166 MHz
CD-ROM x4, (zalecane x8)
16 MB RAM (zalecane 32 MB)
Karta graficzna SVGA True
Color lub High Color
16-bitowa karta dźwiękowa
zgodna z Sound Blaster
110 MB wolnej przestrzeni na
HD
Cena:
199 zł

Limitowana edycja oprogramowania - tylko 1000 szt.

Flora ojczysta

Flora to zbiór gatunków (ogólnie taksonów) roślin żyjących obecnie lub wymartych (flora kopalna) na danym obszarze geograficznym lub środowisku. Flora to również nazwa programu multimedialnego wydanego przez firmę z Grodziska Mazowieckiego, Stigmę s.c. Pełna nazwa aplikacji: Flora ojczysta, automatycznie określa ramy zawartego w programie materiału. Jest to klucz do oznaczania i atlas roślin naczyniowych Polski.

Andrzej Sitek

Należy podkreślić, że Flora ojczysta nie jest klasyczną encyklopedią ani atlasem, choć zawiera oba te składniki. Przede wszystkim jest komputerowym kluczem do oznaczania roślin (patrz ramka). Obecnie jest to jedyne takie narzędzie w Polsce i jedno z nielicznych w Europie. Program powstał 5 lat, a pracowało nad nim 7 autorów, głównie z Uniwersytetu Warszawskiego i Toruńskiego. Najkrócej i najprościej mówiąc, aplikacja z Sigmy pozwala użytkownikowi poznać nazwę określonej rośliny, a zarazem zdobyć wszelkie informacje i dane, które jej dotyczą. W tym celu możemy posługiwać się specjalistycznymi kluczami w formie książkowej. Te jednak są dość skomplikowane i wymagają sporej wiedzy własnej użytkownika. Aplikacja komputerowa jest pozbawiona tych wad, chociaż, niestety, zyskuje inne (komputera nie da się zabrać na wycieczkę po lesie).

Adresatem Flory ojczystej będą zarówno osoby zawodowo związane z badaniem, kształtowaniem bądź ochroną szaty roślinnej (botanicy, ekolodzy, leśnicy, doradcy rolnicy, specjaliści ds. ochrony środowiska, inżynierowie krajobrazu), jak i nauczyciele, studenci, uczniowie oraz miłośnicy przyrody.

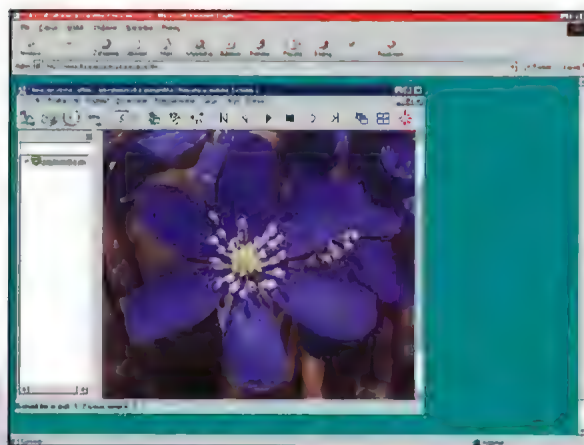
Program oferuje informacje dotyczące ponad 1200 gatunków polskiej flory. Znajdziemy w nim narzędzia do identyfikacji polskich roślin naczyniowych, atlas roślin, zawierający ponad 3800 zdjęć, kompendium wiedzy - tezaurs - przydatny przede wszystkim uczniom i studentom, hipertekstowy słownik terminów botanicznych wraz z zestawem schematycznych rysunków.

Klasyczne klucze dychotomiczne to narzędzie, które - mimo że powszechnie używane - wykazuje pewne braki. Konieczna może być np. odpowiedź na szereg szczegółowych pytań. W takim i w innych wypadkach oznaczenie rośliny bywa bardzo utrudnione, a użytkownik skazany jest na przeglądanie opisów wszystkich możliwych gatunków. Aplikacja komputerowa jest zasadniczo pozbawiona tych wad. Przede wszystkim użytkownik ma znacząco swobodę wyboru wiadomości o roślinie, które chciałby wykorzystać do jej oznaczenia. Dzięki opcji tzw. Klucza wielodostępowego można wykorzystać najbardziej podstawowe spostrzeżenia, poczynając od cech rośliny, które w pierwszej kolejności "rzucają się w oczy", lub cech o drugorzędnym znaczeniu taksonomicznym: barwa okwiatu, wysokość rośliny.

W programie komputerowym nie zabrakło oczywiście tradycyjnych kluczy dychotomicznych (tworzone dynamicznie przez program dla dowolnej grupy gatunków). Możliwe jest sklasyfikowanie rośliny, z wykorzystaniem trybu eksperta (pytanie-odpowiedź), czy też opis rośliny "własnymi słowami".

W atlasie umieszczony zostaje zestaw zdjęć odpowiadający bieżącemu zakresowi przeszukiwania. Wszystkie fotografie i ryciny mają wysoką, na pewno zadowalającą jakość. Do przeszukiwania puli zdjęć służy specjalny panel, który umożliwia przewijanie, zatrzymanie, wyświetlenie pierwszego lub ostatniego zdjęcia z puli.

Opracowanie interfejsu użytkownika jest uniwersalne, zgodne z okienkową strukturą aplikacji systemu Windows, dzięki czemu posługiwanie się narzędziem nie nastręcza żadnych trudności. Może się wydawać, że konstrukcja programu jest odrobinę za



surowa i nieco uboga, ale biorąc pod uwagę, że jest to aplikacja o specyficznych, typowo funkcjonalnych cechach, takie rozwiązanie wydaje się optymalne. Na koniec warto dodać słowo o oprawie muzycznej. Tęm dźwiękowym jest kilkanaście fragmentów z repertuaru muzyki poważnej (np. Chopin - Preludium H-dur op. 28 nr 11). Użytkownik może wybrać dowolny podzbiór dostępnych plików MIDI oraz ustalić kolejność ich odtwarzania (według listy lub losową). W programie zamieszczono także bardzo solidnie przygotowany plik pomocy, który nie służy jedynie jako narzędzie awaryjne, lecz jest dokładnym przewodnikiem dotyczącym struktury i zawartości programu.

Solidność i prostota Flory ojczystej sprawiają, że jest to narzędzie zarówno dla zastosowań profesjonalnych, jak i amatorskich. Identyfikacja rośliny za pomocą programu z Sigmy jest na ogół znacznie łatwiejsza i szybsza, niż przy użyciu tradycyjnych kluczy. Cena Flory ojczystej, która wynosi 99 zł, na pewno nie jest wygórowana. Program z Sigmy to dobry, rzetelny produkt, godny polecenia.

Jak nazywa się ten kwiatek?

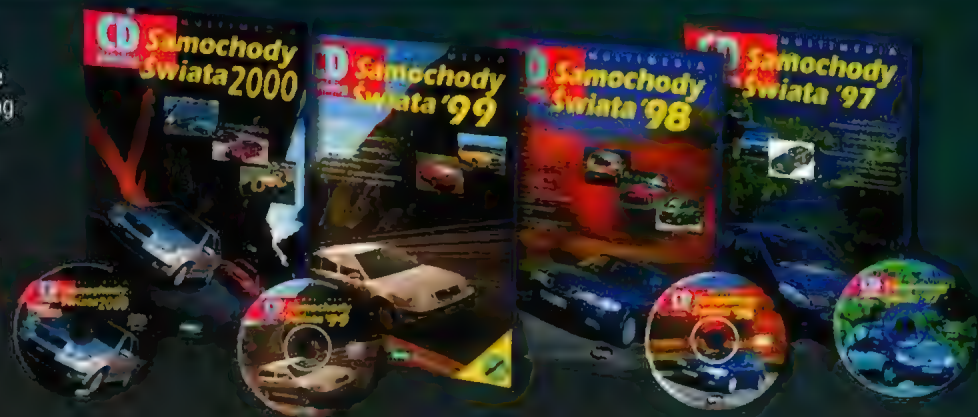
Potrzeba powiązania rośliny z właściwą nazwą zwykle nie jest zaspokojona dla niej samej. Chcąc dowiedzieć się czegoś o biologii, ekologii, właściwościach leczniczych itp. danego organizmu, najpierw należy ustalić jego nazwę. Dopiero wtedy otrzymujemy dostęp do wszelkiej wiedzy na jego temat, gdyż ta ostatnia porządkowana jest właśnie za pomocą nazw obiektów, do których się odnosi. Jeśli odpowiedź na proste pytanie: "co to jest?" nie jest znana, najlepiej poradzić się specjalisty (taksonoma lub florysty). Niestety, ten nie zawsze bywa dostępny. Dla większości badaczy nietaksonomów oraz praktyków (nauczycieli, doradców rolniczych, leśników) jedynym sposobem ustalenia nazwy nieznanego organizmu jest jego identyfikacja z użyciem klucza do oznaczania. Do niedawna dzieła tego rodzaju kojarzone były z opracowaniami książkowymi. Ostatnie lata przyniosły klucze do oznaczania mające postać programów komputerowych.

Ireneusz R. Moraczewski

(Warsaw University, Department of Plant Systematics and Geography)

CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrowką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopelnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Audium de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.



ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.

GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów.



ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.

Nazwa firmy (jeśli nabywcą jest firma)
Imię i nazwisko
Ulica
Kod
Miejscowość
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za załączonym pocztowym (ceny uwzględniają VAT, koszty przesyłu pokrywa IMPRESJA SA):	
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ⁽¹⁾ , cena 49,- zł egz.
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ⁽¹⁾ (inne opakowanie), cena 79,- zł egz.
CD-ROM pt. „Wawel”, cena 65,- zł egz.
CD-ROM pt. „Wawel” ⁽¹⁾ , cena 79,- zł egz.
CD-ROM pt. „Jasna Góra”, cena 119,- zł egz.
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”, cena 75,- zł egz.
CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechwiecie”, cena 69,- zł egz.
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”, cena 69,- zł egz.
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” ⁽¹⁾ , cena 39,- zł egz.
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” ⁽¹⁾ , cena 39,- zł egz.
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” ⁽¹⁾ , cena 39,- zł egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”, cena 29,- zł egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”, cena 15,- zł egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”, cena 9,- zł egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”, cena 9,- zł egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”, cena 2,90 zł ⁽²⁾ egz.
CD-Audio pt. „Audium de coelis”, cena 19,50 zł egz.

⁽¹⁾ na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa

⁽²⁾ cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP), i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertą IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że mam o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis



INFO • INFO • INFO

Producent:
Stigma s.c.

Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390

Internet:
http://www.flora-ujczysta.pl

Wymagania:
PC 133 MHz, Windows 9x PL,
32 MB RAM

Cena:
99 zł

Angielski i niemiecki w pigułce



Do you speak English? Sprechen Sie deutsch?

Czy można zmieścić na jednym krążku dwa kursy multimedialne do nauki języka angielskiego i niemieckiego? Można. "Angielski i niemiecki w pigułce" umożliwia zapoznanie się z podstawami tych języków. Dla osób, które już nieco ich liźnęły, kurs ma pełnić rolę repetytorium. Pytanie, czy jedna płyta wystarczy, żeby sprostać temu zadaniu?

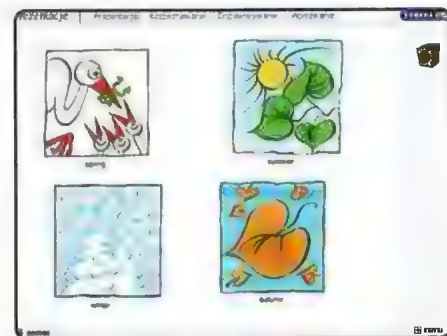
Kazimierz Serwin

Program składa się z dwóch niezależnych części - angielskiej i niemieckiej. W obu materiał podzielono na 14 grup tematycznych (np. pieniądze, bank, zakupy, teatr, kino, muzeum, hobby) i podręcznik gramatyki. W każdej z grup użytkownik uczy się języka, korzystając z Dialogów, Prezentacji, Ćwiczeń na słówkach i zadaniach, Krzyżówek, Rozumienia ze słuchu.

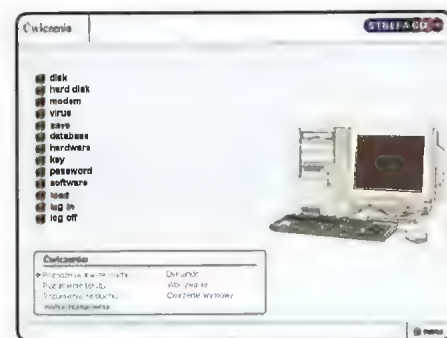
Dialogi

Dialogi są adresowane do tych, którzy chcą mieć kontakt z żywym, funkcjonalnym językiem. W każdej grupie znajduje się przynajmniej jedna konwersacja. Są to rozmowy potrzebne w różnych sytuacjach, takich jak wymiana waluty, u lekarza, na zakupach, w teatrze. Dzięki wykorzystaniu opcji włączania i wyłączania oryginalnego tekstu oraz widocznych tłumaczeń można uczyć się gotowych do wykorzystania fraz na kilka sposobów: czytać fragmenty, tłumaczyć z widocznego polskiego tekstu i przede wszystkim uczyć się na pamięć.

Jednak nie należy spodziewać się, że prezentowane dialogi zapewnią nam porozumienie w każdej sytuacji bez przeszkód. Objętość aplikacji nie pozwala na przygotowanie nas na nietypowe zdarzenia. Ale ktoż może przewidzieć, co się nam może przydarzyć w Londynie czy Berlinie. Bez takiej opcji po co wybierać się w podróż? :-).



Obrazki przydają się do nauki słówek, szczególnie dla wzrokowców.



Program zawiera różne zadania, m.in. ćwiczenia wymowy.

Prezentacje

Specjalnie dla początkujących i wzrokowców, ale także wszystkich lubiących zabawną grafikę, przygotowano kilkadziesiąt pełnoekranowych prezentacji. Pod poszczególnymi rysunkami są obcojęzyczne podkłady, po najechaniu kursorem na słówko pojawia się polskie tłumaczenie, a po kliknięciu - wymowa. Możliwe jest wykonywanie ćwiczeń: rozpoznawanie, dopasowywanie i wpisywanie słowa w widocznym okienku.

Słówka i zdania

W teorii nauczania języków mówi się o czterech podstawowych umiejętnościach językowych: rozumieniu ze słuchu, mówieniu, czytaniu i pisaniu. Powinny być one uczone w tej samej kolejności, ale, niestety, duże grono nauczycieli i, o dziwo, wiele programów komputerowych kładzie nacisk na czytanie i pisanie.

Ten program kształci, na szczęście, równolegle wszystkie cztery umiejętności językowe. Pierwszy polecany typ ćwiczeń to rozpoznawanie ze słuchu: użytkownik słyszy słowo czy zwrot i ma za zadanie wskazać, który z czterech prezentowanych wyrazów odpowiada temu, co mówi lektor. Następnie przychodzi czas na nieco trudniejsze ćwiczenie - rozumienie tekstu. Słyszcząc i widząc obce słowo, uczeń wybiera jedno z czterech tłumaczeń. Dalej użytkownik uczy się rozumienia ze słuchu - słysząc słowo,



Na jednej płycie znalazły się informacje z dwóch języków.

musi w myślach znaleźć odpowiednik obcego wyrazu i nacisnąć przycisk "sprawdź", a następnie "umiem" albo "nie umiem".

Wybór tłumaczenia - na ekranie widoczne jest polskie słowo, do którego trzeba dopasować jedno z widocznych obcych znaczeń. Dyktando i "wpisywanie" uczą pisania. W dyktandzie należy napisać usłyszane słowo, a we "wpisywaniu" - angielski i niemiecki odpowiednik polskiego wyrazu. Ostatnie ćwiczenie przeznaczone jest dla chcących doskonalić właściwe akcentowanie i intonację przez nagrywanie własnych wypowiedzi i porównanie ich z wymową lektora.

W nauce zdań zastosowano inny schemat nauki - użytkownik może ćwiczyć albo tłumaczenie z polskiego na obcy i na odwrót, albo poprawną wymowę. W każdej grupie tematycznej znajduje się przynajmniej kilka takich zwrotów.

Wiedzę utrwalać Krzyżówki. Należy wpisać w nich odpowiadające polskim słowom - słowa angielskie lub niemieckie.

Na uwagę zasługuje Podręcznik gramatyki, który jest zbiorem najważniejszych zagadnień dotyczących budowy obu języków.

W programie znajdziemy ponad 2000 słów i zwrotów oraz 1000 zdań z nagraną wymową. Wymowa słów prezentowana jest we wszystkich ćwiczeniach. Właśnie dzięki możliwości jej nagrywania i porównywania można nie tylko uczyć się rozumieć ze słuchu, ale także poprawnie wymawiać wszystkie słowa. Służy temu system nagrywania własnej wymowy i porównywania jej z wypowiedziami lektora.

Podsumowanie

Do tej pory ukazały się dwa programy z serii edukacyjnej "Strefa CD": "Komputer od A do Z" i "Poczet władców Polski". Szkoda, że w ostatnim popełniono poważne błędy, na przykład ramki z informacjami zakrywają słowo, którego się uczymy, lub niektóre tłumaczenia na polski są kalkami z angielskiego, a nie poprawnym przekładem znaczenia. Największą zaletą programu jest przede wszystkim cena - tylko 25 zł za właściwie dwie aplikacje do nauki języków dla nas najważniejszych, tj. niemieckiego i angielskiego. Właśnie w związku z ceną nie należy oczekiwać cudów, a więc świetnej grafiki, filmów w deo, bogatego słownictwa, wysokiej jakości systemu nagrywania i porównywania własnej wymowy itd. Na pewno aplikacja odstaje pod tym względem od innych, że wspomnę chociażby omawiany w tym numerze Tell Me More, ale jak na jedną płytę daje naprawdę dużo. Podstawowe wiadomości z dwóch języków, nieźle zebrane i opisane informacje gramatyczne, intuicyjny interfejs. Dla osób chcących powtórzyć podstawowy materiał gramatyczny jest świetnym repetytorium. Dodatkowo co płyty dołączona jest broszura zawierająca podstawowe informacje o Wielkiej Brytanii i Niemczech. Za tę cenę warto mieć w domu "Angielski i niemiecki w pigułce".

Tell Me More

Program do nauki języka angielskiego doczekał się rodzeństwa, a właściwie, choć to naturze wbrew, ale nie technice, bliźniaka, tyle że nie mówiącego po angielsku, ale po niemiecku. Tell Me More powtarza wszystkie plusy poprzednika, jak i jego drobne niedostatki. Tym razem nie odwiedzamy jednak Londynu, ale Kolonii. Also, machs gut (tak więc, powodzenia).

Kazimierz Serwin

Do niedawna mogliśmy jedynie marzyć o rozmowie z komputerem, za sprawą programu Tell Me More spełnia się to w stu procentach. Aplikacja, opracowana przez francuską firmę Aurolog, pozwala na prowadzenie interaktywnych dialogów z komputerem i szybkie opanowanie poprawnej wymowy. Dzięki zaawansowanej technologii rozpoznawania mowy przeprowadzamy rozmowę z wirtualnym aktorem, zmieniając komputer w prywatnego nauczyciela. Można powiedzieć, że wymagającego pedagoga, bowiem nie przepuści on nas do następnego zadania, jeżeli nie powiemy poprawnie po niemiecku słowa czy zdania. Porównując graficzny obraz wypowiedzi z modelem, można ćwiczyć nie tylko całe zdania, ale również pojedyncze wyrazy i zgłoski. Program dostosowuje się do poziomu wymowy ucznia, bez względu na to, czy użytkownik zna język w stopniu zaawansowanym, czy dopiero rozpoczyna naukę. W ten właśnie sposób możemy poprawić swój akcent.

Program oferuje ponad 2000 ćwiczeń i zadań - od skojarzeń wyrazowych, przez krzyżówki po dyktando. Ćwiczenia ze słuchu wzbogacone są różnorodnymi scenkami wideo, a umieszczone po filmach testy pozwalają natychmiast sprawdzić opanowaną wiedzę. Program wyróżnia intuicyjny interfejs oraz skuteczna i atrakcyjna nauka (zabawne scenki, pełne humoru zadania do rozwiązania).

Ale zacznijmy od początku

Naukę z programem zaczynamy oczywiście od głównego ekranu. Jego zaletą jest interaktywność, dlatego zapewne w centrum znajduje się graficznie prezentowana opcja dialogu. Po jej kliknięciu spiker zadaje pytania, a my musimy wybrać odpowiedź (każda jest poprawna). Sztuka polega na tym, żeby odpowiedź jak najlepiej wymówić po niemiecku. Możemy tego nie umieć od razu, dlatego lektor nam w tym pomoże. A my spróbujemy jeszcze raz i jeszcze raz... aż do skutku. Poprawne wymówienie jest sygnalizowane, a następnie program kontynuuje rozmowę. Stopień rozpoznawania wymowy jest regulowany za pomocą miksera. Zatem, jeżeli stwierdzimy, że nasza wymowa nie musi być aż tak dokładna, możemy sobie sprawę ułatwić i zmniejszyć wymagania. Z czasem, kiedy już będziemy lepsi, będziemy mogli wrócić do najwyższych wymagań. Program umożliwia także rozmięcenie wymawianych słów, zdań itd. Za pomocą specjalnej opcji możemy posłużyć się tłumaczeniem. Bardzo przydatna jest możliwość szybkiego sprawdzenia w dowolnym



Bez gramatyki nauka języka jest, niestety, nie-możliwa.

Jednym z ćwiczeń w programie jest również dyktando. Jeżeli popełnimy jakiś błąd, jest on zaznaczany. Próby możemy, a nawet musimy, ponawiać do skutku, czyli poprawnego napisania zadania.

Zestaw, oprócz programu, zawiera słuchawki z mikrofonem - niezbędne w nauce. Poza tym, dla przyszłego poliglota, dostępny jest również podręcznik obsługi, odpytywanie ze słówek, możliwość swobodnego wyboru kolejności ćwiczeń.

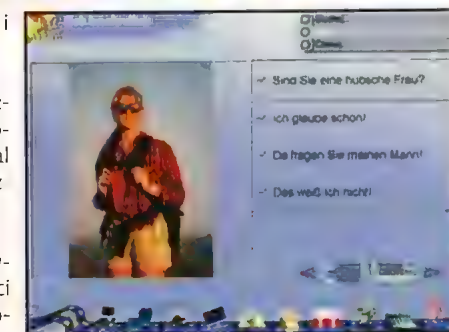
Do minusów trzeba zaliczyć brak podręcznika do nauki dołączonego do aplikacji, możliwości ustawiania trybu intensywności nauki i dodawania własnych ćwiczeń, nie ma też opcji internetowej, a ćwiczenia mogłyby być bardziej urozmaicone. Ponadto nie zawsze system sprawdzania wymowy działa poprawnie. Niemalże zgodną z niemiecką wymową nie znajduje uznania w oczach, a może raczej uszach komputera. Natomiast zdarza się, że przypadkowy dźwięk, np. z telewizora, otrzymuje dobrą ocenę. Nie zachwycą także opracowanie gramatyczne, które mogłoby być bardziej syntetyczne. Jego połączenie z materiałem jest bardzo luźne, zatem trzeba samemu sprawdzać, dlaczego zastosowano, np. w dialogu, tę, a nie inną formę i co ona oznacza.

Programowi Tell Me More do ideału jeszcze daleko, choć bliżej niż innym. Ze wspomnianej chociażby Reflex firmy Young Digital Poland, wykorzystującej technologię rozpoznawania mowy firmy IBM.

Programy multimedialne do nauki języków powstają w zdecydowanej większości za granicą, dopiero później są one adaptowane do naszych potrzeb, a przede wszystkim języka polskiego. Stąd, być może, błędy, które w nich występują. Można jednak śmiało powiedzieć, że multimedialne kursy językowe mają znaczną przewagę nad innymi metodami samodzielnej nauki. Przede wszystkim ze względu na możliwość przysłuchiwania się wymowie. Poza tym nie zawsze musimy korzystać z całego kursu. Jeżeli znamy już trochę język, możemy zająć się częścią programu rozwijającego tylko pewne sprawności lub utrwalającego wiedzę z określonego zakresu, np. gramatyki czy słownictwa.

Dzięki Tell Me More można powiedzieć, że nauka języków (a w tym przypadku niemieckiego) za pomocą peceta to świetny pomysł. Powtórzę jeszcze raz: program zasługuje na najwyższe noty za intuicyjną i wygodną obsługę oraz zakres materiału do nauki. Aplikacja należy do najlepszych na polskim rynku.

Niemiecki



Dialog z komputerem? W Tell Me More jest to możliwe.

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Infomedia i Edgard Multimedia
Dystrybutor:
 Infomedia
Internet:
<http://www.strefa.cd.pl>
Wymagania:
 Windows 95, procesor 486DX, CD-ROM x2, rozdzielczość 800 x 600
Cena:
 25 zł

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Aurolog, Techland
Dystrybutor:
 Techland
 tel. (62) 7372747, 7372748
Internet:
<http://www.techland.com.pl>
Wymagania:
 Win95, 98, 2000 lub ME, 8 MB RAM, CD-ROM x2, rozdzielczość 640 x 480
Cena:
 brak danych

Euro Plus+ dla dzieci



Firma Young Digital Poland SA, o której wielokrotnie wspominaliśmy przy okazji prezentacji kolejnych programów językowych, działa na rynku oprogramowania komputerowego od 1990 roku. Dekada pracy wydawnictwa zaowocowała wieloma bardzo dobrymi programami, wśród których chyba najbardziej znana jest seria programów Euro Plus+. Wysoką jakość swoich produktów YDP zawdzięcza połączeniu doskonałych technologii oraz najwyższej jakości materiałów, pozyskanych ze współpracy z tradycyjnymi wydawnictwami, m.in. z Wielkiej Brytanii, Niemiec, Hiszpanii i Francji.

Andrzej Słtek

Warto dodać, że produkty YDP wielokrotnie zdobywały prestiżowe nagrody oraz wyróżnienia w kraju i za granicą, co na pewno jest w jakiś sposób gwarancją, że produkt, który nabywa klient, ma określoną, wysoką jakość. Do najważniejszych nagród krajowych należy godło Teraz Polska zdobyte na VI edycji tego konkursu, a główną nagrodą zagraniczną jest EuroPrix'99 (przyznawana przez Austriackie Ministerstwo Gospodarki i Komisję Europejską w ramach programu INFO2000). Dodam jeszcze tylko, że produkty firmy dostępne są już w ponad dwu-



dziestu krajach, a dochody ze sprzedaży wydawnictw interaktywnych YDP przekroczyły w 1999 roku 3,2 mln dolarów.

Najnowsza seria programów edukacyjno encyklopedycznych, a właściwie podręczników interaktywnych: eduROM, już w tej chwili cieszy się ogromnym zainteresowaniem (recenzja dwóch aplikacji z pakietu w CDA w numerze 02/2001), jednak dzisiaj chcielibyśmy zaprezentować program bazujący na serii Euro Plus+.

Euro Plus+ dla dzieci to aplikacja przygotowana specjalnie z myślą o dzieciach 6-9 letnich, które dopiero rozpoczynają naukę obcego języka. Wskazany przedział wiekowy jest najlepszym okresem do rozpoczęcia nauki. Umysł dziecka jest już wystarczająco ukształtowany (tzn. zna już dobrze język rodzimy), a jednocześnie jest jeszcze bardzo elastyczny i chłonny. Nieprzypadkowo w tym okresie rozpoczynamy naukę w szkole podstawowej.

Oczywiście program z YDP został tak opracowany, aby dziecko, które ma jeszcze dość ograniczony zasób wiedzy i informacji, nie zgubiło się i nie zniechęciło pracą. Oznacza to, że np. słownik z wyrazami obejmuje najbardziej podstawowe i powszechnie używane słowa, które malec będzie znał. Angielskie okre-



ślenia, które dziecko będzie przyporządkowywać znanym przedmiotom czy czynnościom, na pewno szybciej utrwala się w pamięci małego ucznia. Nie bez znaczenia pozostaje też pełna wizualizacja programu oraz doskonałe opracowanie dźwiękowe.

Oczywiście nauka języka w programie YDP odbywa się poprzez zabawę. Jest to rozwiązanie stosowane powszechnie ze względu na swoją skuteczność. Ciekawość dziecka oznacza jego koncentrację na temacie, a to właśnie jest podstawą dla właściwego zrozumienia i przyswojenia określonego materiału dydaktycznego.

Uczestnicząc w ciekawych ćwiczeniach językowych, dziecko niezwykle szybko zapamiętuje nowe słowa i struktury gramatyczne.

Pomysł, na których bazują programy do nauki dla dzieci, są właściwie podobne we wszystkich programach na rynku. Różni je jednak sposób przedstawiania, zasób prezentowanego materiału oraz, oczywiście, cena za program. Skuteczność oraz efektywność aplikacji,

która byłaby najbardziej wymiernym sposobem określenia przydatności programu, wymagają specjalistycznych testów. Pozostaje mi więc jedynie przedstawić zalety programu edukacyjnego z YDP.

Program z YDP obejmuje zakresiem pierwsze dwa lata nauki angielskiego (m.in. liczba mnoga, czasowniki modalne, czas Present Continuous). Całość materiału zawiera niemal dwieście pięćdziesiąt użytecznych słów, blisko trzydzieści wierszyków oraz kilkadziesiąt interaktywnych ćwiczeń (dodam tylko, że aby posługiwać się językiem angielskim w podstawowym zakresie, wystarczy znać około 500 słów). Materiał leksykalny podzielony jest alfabetycznie oraz według bliskich dziecku kategorii tematycznych, takich jak rodzina, dom, świat, zwierzęta - co znacznie ułatwia pracę z programem zwłaszcza młodszemu użytkownikowi kursu.

Na szczególną uwagę zasługuje zaawansowany system rozpoznawania mowy, firmy IBM, który stwarza unikalną możliwość treningu wymowy angielskich słówek (o czym za chwilę). Do pakietu z programem dołączone są również słuchawki zintegro-

wane z mikrofonem. Konstrukcja aplikacji zmusza dziecko do tego, aby cały czas mówiło. Jeżeli np. pojawi się w okolicy śmiesznego domku i będzie chciało wejść do środka (jedno z ćwiczeń), będzie musiało otworzyć drzwi. Aby tego dokonać, należy poprawnie wymówić angielskie słowo "door". Takie swoiste: "Sezamie, otwórz się" sprawia, że mały odbiorca uczy się mówić naturalnie i spontanicznie. Ważne jest również, że zaawansowany system rozpoznawania mowy jest po prostu skuteczny. Dotychczasowe systemy analizy głosu często zawodziły i - mimo poprawności wymowy - programy zmuszały do wielokrotnego powtarzania słowa (wystarczył zakatarzony nos). Program z YDP testowałem na współredaktorach. System analizy głosu sprawdził się znakomicie. Reagował na wyraźne błędy w wymowie czy akcentowaniu, natomiast nie piętnował różnic w barwie lub wysokości głosu. System nie zmusza po prostu do specjalnego modulowania głosu tak, aby był bliźniaczko podobny do próbki z programu. Możemy mówić swoim głosem. Oczywiście nic nie zastąpi żywego nauczyciela, tym bardziej w początkowym etapie nauki języka obcego (chodzi o to, aby nie mówić po polsku :), jednak program z YDP może być doskonałym narzędziem uzupełniającym lekcje.

Oprócz słówek program zapoznaje odbiorcę z podstawowymi strukturami gramatycznymi. Nie są to oczywiście reguły, czy też zasady pisowni, lecz czytelne i zrozumiałe dla malca przykłady. Każdy z

nas nauczył się języka rodzimego bez znajomości gramatyki i wertowania słowników poprawnej polszczyzny. W podobny sposób naucza program z YDP. Swoją drogą, taką metodę nauczania przyjęła znana na całym świecie szkoła językowa Berlitz. Wracając jednak do tematu, brak regułek gramatycznych został wynagrodzony ogromną liczbą przykładów. Opanowanie podstawowych struktur gramatycznych nie powinno stanowić dla dziecka problemu.

Elementem znacznie wspomagającym naukę są wykorzystane w programie angielskie wierszyki. Podobnie jak nauka języka poprzez piosenki, wierszyki ułatwiają szybsze przyswajanie trudnych, obcojęzycznych wyrazów i fraz. Dodam tylko, że nagrania zostały dokonane przez brytyjskich i polskich lektorów.

Istotny procent słownictwa stanowią w programie czasowniki, gdyż to właśnie one są podstawą komunikacji. W programach dla dzieci często się o tym zapomina, prezentując malcom jedynie rzeczowniki. Program z YDP obejmuje znacznie szerszy zakres materiału. Ważne jest również to, że istnieje możliwość wyboru skali trudności (puzzle).



Niezależnie od tego, czy dziecko zapoznaje się z nazwami przedmiotów, czynnościami, czy innym zagadnieniem - aby przejść do następnego etapu, musi poprawnie wymówić angielskie słówko. Nagrodą może być śmieszna animacja, możliwość zajrzenia za następne drzwi, odsłuchanie wesołej piosenki itd. Liczne kolorowe animacje gwarantują świetną zabawę. Na każdym ekranie znajdują się wesołe, ruchome postacie i animowane niespodzianki, które motywują dziecko do twórczej pracy z programem. Ten bogaty system animacji wspomaga naukę angielskich wyrazów, bowiem każdą animację dziecko uruchamia tylko wtedy, gdy poprawnie wypowie dane słowo. Ładna grafika i miłe tło dźwiękowe to kolejne atuty programu z YDP.

Euro Plus+ dla dzieci to również możliwość samodzielnej recytacji utworów lub odsłuchania wersji aktorskiej, pomoc audio nagrana w języku polskim (można ją wyłączyć), zabawy ćwiczące spostrzegawczość (odnajdywanie różnic w prezentowanych obrazkach). Przydatna okaże się również tablica wyników, która pokazuje, jak radzi sobie użytkownik programu, rozwiązując poszczególne zadania.

Program z YDP jest jednym z najbardziej zaawansowanych i przyjaznych dziecku programów do nauki języka angielskiego. Cena programu nie jest bardzo wygórowana, wynosi bowiem 129 złotych. Wydaje się, że jest to pozycja ze szeregów poleceń.

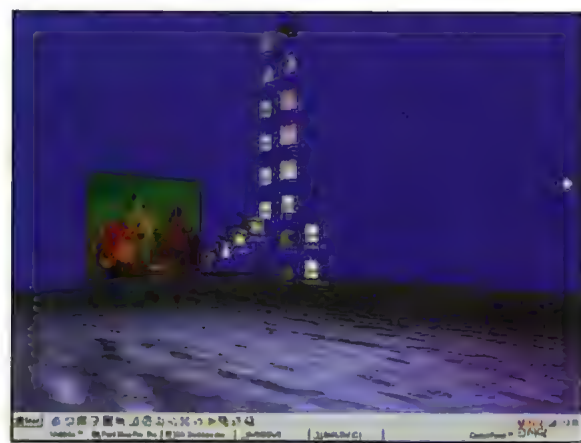
INFO • INFO • INFO
Producent:
 YDP Multimedia
Dystrybutor:
 YDP Multimedia
Internet:
<http://www.ydp.com.pl>
Wymagania:
 Pentium 486 33 MHz, Windows 9x, 32 MB RAM, karta grafiki SVGA, 16 MB wolnego miejsca na twardym dysku, 16-bitowa stereoфонична karta dźwiękowa, napęd CD-ROM (opcjonalnie: predkosc, mikrofon, mysz)
Cena:
 129 zł

Wkrocz w trzeci wymiar

Niestrudzony podróżnik CD-Action zabierze cię na wyprawę poza granice twojego płaskiego pulpitu, w trzeci wymiar. Zapnij więc pasy...

oprac. Krzysztof Kruszyński

Czy powrót do dwuwymiarowego pulpitu po graniu w ulubioną grę 3D sprawia, że jest ci niedobrze? Czy płaski pulpit ściąga cię brutalnie na ziemię, gdy wcześniej czerpałeś radość z trójwymiarowej swobody? Cóż, jeśli tak, to najprawdopodobniej potrzebujesz jakiegoś narzędzia dostosowującego pulpit o nazwie 3D Top.



Słynna scena z filmu "Waterworld", w której Kevin... A resztą nieważne.

W dzisiejszych czasach wszyscy w swoich komputerach mamy potężne karty 3D, ale najczęściej używamy ich wyłącznie do trójwymiarowych gier. To swego rodzaju marnotrawstwo, biorąc pod uwagę, że przez większość czasu pracy z komputerem cała trójwymiarowa potęga karty jest uśpiona. 3D Top to niewielki program, który umożliwia uwolnienie tej energii w trójwymia-

rowym pulpicie komputera. Przy użyciu 3D Top i OpenGL możesz dosłownie latać po pulpicie w trzech wymiarach. Oczywiście, zanim będziesz mógł używać 3D Top, musisz mieć zainstalowane sterowniki OpenGL, a także posiadać kartę 3D, która z nich korzysta. Jeśli nie masz zainstalowanego OpenGL, wejdź na stronę www.opengl.org/users/downloads/index.html. Jeśli nie jesteś pewien, czy OpenGL jest zainstalowany, zwróć się do folderu C:\Windows\System i poszukaj plików Opengl32.dll i Glu32.dll. Muszą być one obecne, aby 3D Top mógł działać. Oczywiście, musisz też zaopatrzyć się w kopię programu 3D Top, którą znajdziesz na stronie www.3dtop.com lub na płycie CD dołączonej do numeru.

Wkraczamy w trzeci wymiar

Praca programu 3D Top rozpoczyna się zaraz po uruchomieniu pliku 3DTop.exe - nie jest tu wymagana żadna instalacja. Musisz się jedynie upewnić, że wypakowałeś 3DTop.exe na pulpit, a nie do folderu tymczasowego - w przeciwnym wypadku będziesz widział jedynie obraz folderu, w którym znajduje się 3D Top, a nie obraz pulpitu. Trzeba jeszcze dodać, że 3D Top pracuje w dowolnym folderze, w którym się aktualnie znajduje, i może teoretycznie posłużyć do przeglądania całego dysku twardego.

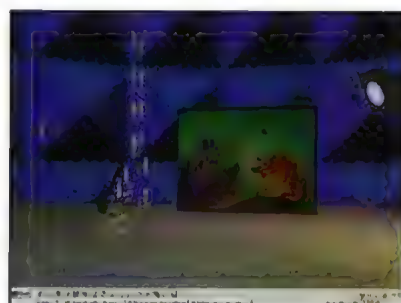
Głębia pulpitu



Plug-iny!

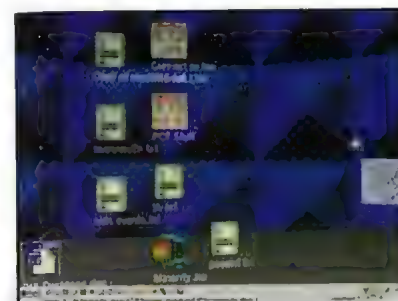
3D Top obsługuje plug-iny. Na stronie 3D Top (www.3dtop.com) znajduje się siedem z nich, możesz je ściągnąć i wypróbować. Pierwszy z nich (3D Space) umożliwia wykonywanie w swoim trójwymiarowym pulpicie obiektów poruszających się w przestrzeni. Drugi (3D Paper) pozwala na tworzenie wirtualnych kartek papieru. Trzeci (3D Clock) umożliwia tworzenie zegarów. Czwarty (3D Light) pozwala na tworzenie źródeł światła. Piąty (3D Camera) umożliwia tworzenie kamer. Szósty (3D Mouse) umożliwia tworzenie myszy. Siódmy (3D Keyboard) umożliwia tworzenie klawiatury.

Zaraz po rozpoczęciu pracy z programem 3D Top ukazuje się trójwymiarowa wersja pulpitu, po którym będziesz mógł poruszać się do woli. Lata się po nim przy użyciu klawiszy strzałek. Strzałka w górę zabiera cię do przodu, a strzałka w dół - do tyłu. Jeśli chcesz poruszać się w górę i w dół, naciskając odpowiedni klawisz strzałki, przytrzymaj



Kolekcja pluszowych zabawek ma zaszczytne miejsce na trójwymiarowym pulpicie. Wreszcie razem...

wciśnięty klawisz [Shift]. Odpowiednie klawisze strzałek w lewo i w prawo umożliwiają obrót i "rozglądanie się na boki". Je-



Zbliżenie ikon latających we wspaniałym trójwymiarowym świecie sprawia, że nawet u najbardziej zatwardziałych artystów 3D zaczyna się w oku kręcić łza.

śli z kolei chcesz poruszać się w lewo i w prawo (odpowiednik "strafe" w trójwymiarowych strzelaninach), musisz trzymać wciśnięty klawisz [Shift]. Zanim przejdziemy do bardziej zaawansowanych funkcji, poświęć chwilę na poruszanie się od ikony do ikony i popracuj jak pszczołka latająca z kwiatka na kwiatek, bo to pozwoli przyzwyczaić cię do pracy z 3D Top.

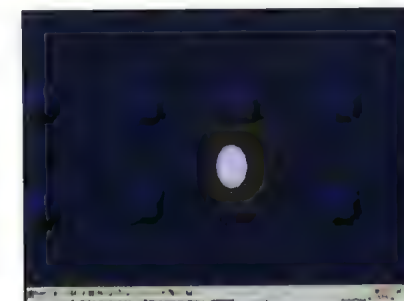
Teraz popracujemy nad używaniem trójwymiarowych ikon. Wszystkie twoje ikony unoszą się naprzeciwko ciebie, a aktualnie uruchomione programy unoszą się na trójwymiarowym pasku zadań. Przy użyciu lewego przycisku myszy możesz przesunąć ten pasek w dowolne miejsce trójwymiarowego świata. Podobnie rzecz się ma w przypadku ikon. Aby uruchomić program, po prostu kliknij go dwukrotnie. Interesujący jest fakt, że 3D Top nie potrafi utworzyć niektórych ikon - są wśród nich Mój komputer i Kosz, ale umieszczony na dysku C:\ skrót pozwala choć trochę złagodzić tę niedogodność. Nie zapomnij, że jeśli chcesz, możesz zawsze samemu stworzyć na pulpicie skrót do tych rzeczy.

Wspaniałą funkcją programu 3D Top jest to, że obiekty umieszczone na trójwymiarowym pulpicie mogą się obracać w trzech wymiarach. Aby to przetestować, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę i z menu,

które się pojawi, wybierz Spinning. Pojawi się mała strzałka z pytaniem, w którą stronę chcesz obrócić obiekt. Po prostu przesuń myszką i wskaż kierunek, w którym ikona ma zacząć się obracać w przestrzeni 3D. Należy jednak działać ostrożnie, zanim zaczniemy "mieszać" z pulpit - usuwanie ikon w 3D Top daje taki sam efekt, jak w normalnym systemie, więc bądź ostrożny.

Malujemy nasz świat

Domyślny pulpit 3D nie wygląda imponująco. W rzeczywistości posiada zwykłą, zieloną tapetę, która zbyt mocno przypomina pulpit, który zobaczyłeś, gdy po raz pierwszy włączyłeś swój komputer - mówiąc wprost, jest beznadziejny. Kliknij prawym przyciskiem myszy w wolnej przestrzeni, a pojawi się szare menu. Na dole listy znajduje się opcja Sky Paper. Wybierz ją i wskaż na dysku twardym jakieś ciekawe zdjęcie, które użyte zostanie jako tapeta dla twoje-



Światła tworzą interesujące efekty i możesz ich dodać, ile chcesz, ale im więcej ich będzie, tym wolniej wszystko będzie działało.

go nieba. Następnie wykonaj te same czynności dla podłogi pulpitu. Ponownie kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, ale tym razem z menu wybierz Edit Floor Texture...

Zauważyłeś prawdopodobnie, że ikonom na twoim pulpicie towarzyszą także reflektory. Możesz je umieszczać w dowolnym miejscu, aby tworzyć różne efekty oświetleniowe na pulpicie. Aby zmienić kolor lampy, po prostu kliknij ją prawym przyciskiem

Klawiszologia w 3D

W tym rozdziale przedstawiamy Ci kilka ciekawych funkcji programu 3D Top. Aby móc korzystać z nich, musisz mieć zainstalowany program 3D Top. W tym rozdziale przedstawiamy Ci kilka ciekawych funkcji programu 3D Top. Aby móc korzystać z nich, musisz mieć zainstalowany program 3D Top. W tym rozdziale przedstawiamy Ci kilka ciekawych funkcji programu 3D Top. Aby móc korzystać z nich, musisz mieć zainstalowany program 3D Top.

myszy i wybierz Choose Colour. Możesz dodać tyle reflektorów, ile zechcesz. Wystarczy, że klikniesz prawym przyciskiem myszy na przestrzeni pulpitu i wybierzesz Create Light.

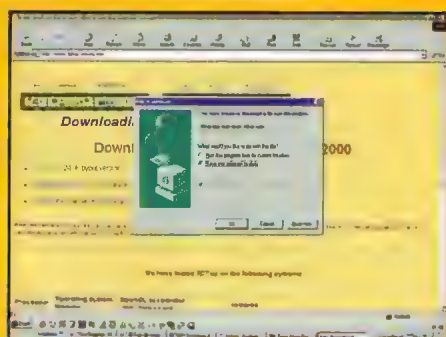
Dodajemy obrazy

Światła nie są jedynymi zabawkami w 3D Top. Kliknij ponownie prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Painting. Obrazy to po prostu pliki graficzne, które możesz wyświetlać, aby uatrakcyjnić trójwymiarowe środowisko swojego pulpitu. Gdy klikniesz Create Painting, otworzy się okno dialogowe z listą plików. Z jego pomocą będziesz mógł wybrać plik, który będzie wyświetlany na twoim trójwymiarowym pulpicie. Aby plik zadziałał, musi mieć format bitmapy systemu Windows (BMP).

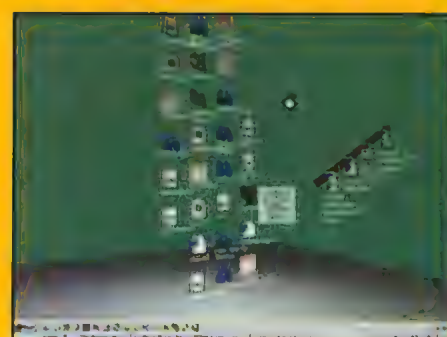
Jak widzisz, 3D Top daje wiele możliwości. Jeśli jesteś entuzjastą 3D, może się okazać, że będziesz go używał cały czas, zamiast zwykłego pulpitu. Wersja 3D Top, którą możesz ściągnąć, działa przez dwa tygodnie. Potem, jeśli będziesz chciał wciąż jej używać, będziesz musiał zapłacić. Wszystkie szczegóły dotyczące 3D Top można znaleźć na stronie www.3dtop.com. □

Krok po kroku

Szkielet prostych kroków od 2D do 3D



1 Na początku musisz rozpakować plik 3DTop.exe na pulpit. Posiada on jedynie 200 K, więc nie zajmie zbyt wiele cennej przestrzeni na dysku. Gdy już się tam znajdzie, uruchom go, a zobaczysz trójwymiarowy pulpit.



2 Na początku zobaczysz obraz podobny do tego. Pulpit 3D składa się z podłogi, nieba, latających ikon i latającego paska zadań, który pokazuje, jakie programy są aktualnie uruchomione. Możesz obracać swój pulpit przy użyciu klawiszy strzałek.



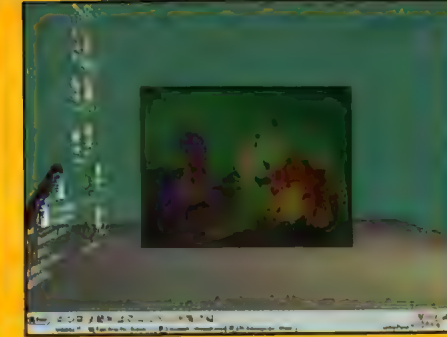
3 Dodajmy trochę życia do tego środowiska. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Load Sky Paper, a następnie Load Floor Texture. Wybierz z twardego dysku jakieś ciekawe zdjęcie, a twój nowy trójwymiarowy pulpit zacznie nabierać kształtów.



4 Czym jest jednak pokój bez oświetlenia? Czas dodać kilka interesujących efektów. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Light. Kliknij prawym przyciskiem, aby wybrać kolor reflektora, a następnie kliknij prawym przyciskiem lampę i wybierz Select Color, aby przyporządkować jej kolor.



5 Leonardo da Vinci byłby dumny, widząc to, co zrobiłeś, ale wciąż jest więcej do zrobienia. Może dodać trójwymiarowy zegarek? Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Clock. W mgnieniu oka na pulpicie ukaze się trójwymiarowy zegar.



6 Teraz pora na wykończenia - trójwymiarowy obraz powinien rozjaśnić te ciemne mury. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Create Picture. W oknie Browse wybierz jakiś gustowny obrazek - całkowicie inny, niż ten wybrany przez nas.

Komputerowe żarty

Robienie kawałów przeszło długą drogę od pierdzących poduszek i wysmarowanych pastą klamek. Po przeczytaniu tego tekstu będziesz na czasie w tej dziedzinie.

oprac. Krzysztof Kruszyński

Nikt nie cierpi spryciarzy. Najgorszym ich rodzajem są komputerowi guru. Dla nikogo nie są mili, narzekają na swoje boot sektory i mówią od rzeczy o Rejestrze, tak jakby posiadli całą wiedzę na temat systemu Windows. Jeśli masz wystarczającego pecha i znasz takiego chęłpliwego osobnika, pamiętaj, że im większe jest jego ego, tym łatwiej jest mu zrobić kawał. Są takie programy w Internecie, które pomogą ci dać mu nauczkę, wywołując na jego komputerze nieszkodliwe objawy. Nie czekaj jednak do 1 kwietnia - udowodnij, że też masz jakieś komputerowe zdolności.

Płatamy figle

Przedstawione tu żarty przetestowaliśmy osobiście, co oznacza, że żaden z nich nie spowoduje utraty danych na komputerze ofiary. Jednak na pewno sprawi, że zacznie się ona pocić, gdy jej komputer zwariuje. Tylko od ciebie zależy, jak długo pozostawisz ją w tym stanie.

Następnym razem, gdy twój cel odejdzie od komputera, spróbuj umieścić w jego folderze Autostart program Game od The Century (znajdziesz go na stronie www.hotfiles.com). Po prostu skopiuj go na dyskietkę i gdy nikt nie będzie patrzył, przeciągnij go do menu Start, do folderu Autostart. Przy następnym uruchomieniu nawet najbardziej przezorny człowiek dozna szoku. Dlaczego? Program ten uruchamia bardzo realistyczne okno Eksploratora Windows, które wyświetla zawartość folderu C:\Windows. Użytkownik pytany jest o to, czy chce usunąć jego za-

wartość - cokolwiek by odpowiedział, program rozpoczyna "usuwanie" wszystkiego, co się tam znajduje.

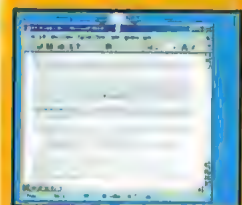
O większe przerażenie przyprawić może wygaszacz ekranu BlueScreen (www.sysinternals.com/bluescrn.htm). Program ten co kilka minut symuluje wystąpienia awarii, a wcześniej wykonuje kilka udawanych przeładowań systemu. Z trwogą obserwować będziesz, jak Scandisk wykrywa poważne błędy. Związać się będziesz z bólu, gdy komputer po raz kolejny się wyłączy. Jeśli nie dasz swojej ofierze znać, że to wszystko dowcip, z pewnością sięgnie ona po płytę instalacyjną systemu Windows.

Płyniemy z prądem

Czasami jednak najlepsze dowcipy to te, których nie zauważasz od razu. Program Mouse-drifts to jeden z wielu, jakie znaleźć można na stronie www.lizardworks.com/pranks.html. Jest to bardzo subtelny program, który delikatnie zaburza ruchy kursora myszy, co powoli wywołuje u operatora wzrastającą frustrację. Gdy tylko na chwilę zostawi on myszkę w spokoju, kursor zaczyna delikatnie pływać po ekranie. Zanim powiesz ofierze, żeby wyłączyła ten program naciskając [Ctrl] + [Alt] + [Delete], poczekaj, aż zacznie wrywać sobie włosy i sięgnie po płytę instalacyjną systemu. Drifting Windows (pochodzący także od Lizard Works) jest równie imponujący, a powoduje, że programy zaczynają dryfować po ekranie. Co kilka sekund aktywne okno przesuwają się o kilka pikseli, sprawiając, że biedny użytkownik zaczyna drapać się po głowie i przyglądać temu z uwagą. Ale ubaw!

Najlepsza szóstka

Te dowcipne programy ściągnąć możesz ze strony www.lizardworks.com/pranks.html.



1 Kilroy
Ten wspomniał żart wyświetla kultowego bohatera kreskówki Kilroya wystawiającego swój nos spoza okien i aplikacji. Zainstaluj go i usiądź wygodnie, a zobaczysz, że twój przyjaciel szybko zacznie zastanawiać się, co jest grane.

2 RudeCDTray
Gdy zainfekujesz komputer swojej ofiary tym programem, zacznie ona myśleć, że ma halucynacje. Powoduje on, że taca napędu CD wyjeżdża, wypływa małą i chowa się z powrotem.

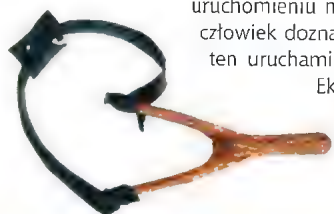
3 Slipping Windows
Co się stanie, jeśli czyjes programy zaczynają gwałtownie zjeżdżać w dół ekranu? Domesz się tego, uruchamiając program Slipping Windows, który powoduje, że programy nieubłaganie zsuwają się w dół do momentu, aż będzie widać tylko pasek tytułowy.

4 FallingIcons
Osiągniesz pełnię szczęścia, patrząc, jak z pulpitu twojej ofiary zaczynają spadać ikony. Będzie je można przesunąć z powrotem na miejsce, ale one po prostu nie będą się trzymały!

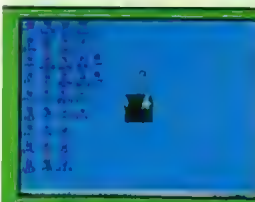



5 ButtonShyMouse
Chcesz kliknąć, ale nie możesz. Czy coś nie tak z twoimi palcami? Może myszka się popsowała? ButtonShyMouse sprawia, że kursor myszy zaczyna bać się większości przycisków w oknach dialogowych.

6 Earthquake
A co robi ten program? Nietrudno odgadnąć - powoduje zamieszanie wewnątrz komputera, okna zaczynają drgać, a ekran się trzęsie. Jest to tylko wstęp do autentycznego szoku, który po tym następuje.

Myslisz, że robienie dowcipów jest prze-starzałe? Najwyraźniej nigdy nie robiłeś ich w systemie Windows.



Najstarsza sztuczka pod słońcem

			
1 Zamknij wszystkie otwarte programy na komputerze ofiary i zrób rzut ekranu, naciskając klawisz (Print Screen). Następnie utwórz nowy folder na pulpicie i nazwij go "I", oraz przeciągnij do niego wszystkie ikony z pulpitu.	2 Otwórz program Paint, wybierz Wklej, a następnie użyj narzędzia do obcinania i usuń pasek zadań znajdujący się na dole ekranu. Zapisz obrabiony w ten sposób rysunek jako bitmapę w folderze c:\windows.	3 Przyszedł czas na punkt kulminacyjny. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Własności. Na karcie Ilo wybierzesz jako tapetę pulpitu wesołej stworzonej przez siebie psk.	4 Usiądź wygodnie i czekaaj na reakcję zdumionego użytkownika. "Siostro! Widzę ikony, ale nie mogę ich kliknąć!" (Słychać płacz, narzekanie itp.)

CTX

www.ctx.pl

przygotuj się na ...
EXtremalne
wrażenia



monitory do zadań specjalnych

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR AB SA

AB WROCŁAW tel. (071) 324 05 00, fax (071) 324 05 29
AB KRAKÓW tel. (012) 425 57 93, fax (012) 655 15 97
AB GDAŃSK tel. (058) 345 83 31 do 34, fax (058) 345 83 30
AB SZCZECIN tel. (091) 483 76 08 do 10, fax (091) 483 76 11

AB POZNAŃ tel. (061) 843 45 08, fax (061) 843 44 89
AB KATOWICE tel. (032) 259 21 13, fax (032) 259 21 67
AB WARSZAWA tel./fax (022) 837 40 60, 836 91 90 i 99
AB ŁÓDŹ tel./fax (042) 642 47 09, 647 12 88 i 89

www.ab.pl

Monitory CTX dostępne we wszystkich
dobrych sklepach komputerowych

zajrzyj do sklepu internetowego

www.ab.pl





Przyspieszanie komputera za darmo!

Wyciśnij więcej

Oto, szczęściarze, wasz wyjątkowy przewodnik DARMOWEGO przyspieszenia systemu Windows!

oprac. Krzysztof Kruszyński

Żargon

Skrót
Jest to ikona lub przycisk, który stanowi wygodne odwołanie do określonego programu.

Szybkie uruchamianie
Jest to pasek narzędzi składający się z przycisków, który znajduje się po lewej stronie paska zadań, w dolnej części ekranu. Możesz do niego dodawać przyciski, przeciągając zwykłe skróty z pulpitu.

Ściąganie
Słowo oznaczające przesyłanie pliku z sieci Internet do twojego komputera. Wszystko, począwszy od stron WWW z tekstem, grafiką i odsyłaczami, które system Windows przechowuje na dysku twardym, aby skrócić czas dostępu do nich.

Tymczasowe pliki internetowe
Są to ostatnio odwiedzane strony WWW, łącznie z tekstem, grafiką i odsyłaczami, które system Windows przechowuje na dysku twardym, aby skrócić czas dostępu do nich.

Gdy po raz pierwszy uruchomiłeś swój nowy komputer, z pewnością był on w dobrej kondycji: dysk twardy kusząco pusty, żadnych niepotrzebnych programów pracujących w tle i spowalniających komputer, ładnie i logicznie uporządkowane foldery... Jednak jak tylko zaczęłeś instalować programy, przesuwając pliki, czyli po prostu pracować na komputerze, jego wydajność zaczęła wyraźnie spadać.

Jeśli system zaczyna zgrzytać, pojawia się podejrzenie, że Windows nigdy naprawdę nie był zaprojektowany do tego, żeby cokolwiek uruchamiać, a proces stopniowego zwalniania jest procesem nieuniknionym i nie da się go wyeliminować. Można wtedy myśleć: "Cóż, i tak miałem go uaktualnić". Kupno nowego sprzętu zawsze zwiększa wydajność systemu, ale nie zawsze jest konieczne. Czasami wystarczy przełączyć kilka przełączników, a w niektórych przypadkach po prostu wiedzieć, które z nich przełączyć. Na następnych stronach pokażemy dokładnie, co masz zrobić, żeby Windows przyspieszył i żebyś nie musiał inwestować w dodatkowy sprzęt i dodatkowe programy - wszystkie potrzebne gadżety znajdziesz na płycie CD dołączonej do tego numeru. Zaczniemy od rzucenia okiem na procedurę wykonywaną podczas uruchamiania systemu Windows i pokażemy ci, jak w dziesięć minut - przy użyciu TweakAll i Tweak UI - skrócić ją o minutę lub więcej. Następnie omówimy ulepszenie wydajności dysku twardego i pamięci, surfowania w Internecie i ogólnie całego systemu Windows. Wszystko będzie tu jasno wytłumaczone i podane krok po kroku, więc nie musisz się martwić o stronę techniczną podawanych przez nas sztuczek. W ciągu całego procesu uzupełnisz także wiedzę na temat systemu Windows.

Aby nie tracić czasu, uruchom komputer i zacznij czytać. Po zastosowaniu naszych sztuczek przyprawiająca ci mdłości klepsydra będzie tylko złym wspomnieniem.

Szybsze uruchamianie

Usuń śmieci z folderu Autostart i skróć czas uruchamiania. Do biegu, gotowi... start!

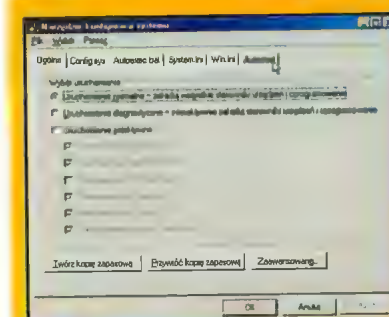
System w trakcie "dojrzewania" zbiera wiele śmieci w folderze Autostart. Wszystkie wypisane tu programy ładowane są do pamięci podczas uruchomienia, marnując w ten sposób cenne zasoby i czas. Z jednym lub z dwoma możesz żyć, ale większa ich ilość powoduje gwałtowny wzrost czasu uruchamiania. Pozbycie się tych pasożytów jest łatwe: kliknij przycisk Start, przejdź do menu Programy => Autostart, kliknij prawym przyciskiem myszy każdą pozycję i z menu wybierz Usun. Usunięcie programów, które nie znajdują się w folderze Autostart, jest odrobinę trudniejsze i wymaga użycia specjalistycznego edytora systemu, takiego jak Narzędzie konfiguracji systemu, które dołączone jest do systemów Windows 98 i ME.



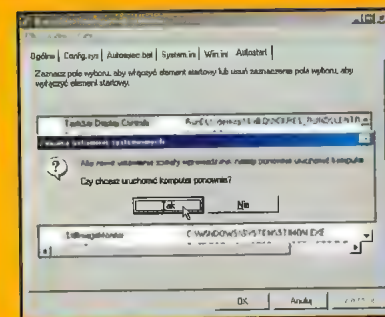
Usuwanie skrótów w folderze Autostart, przyspieszysz procedurę uruchamiania systemu Windows.

Msconfig

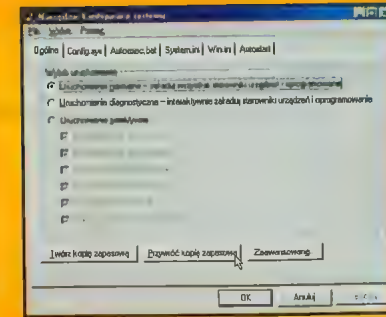
Wyłączanie elementów Autostartu



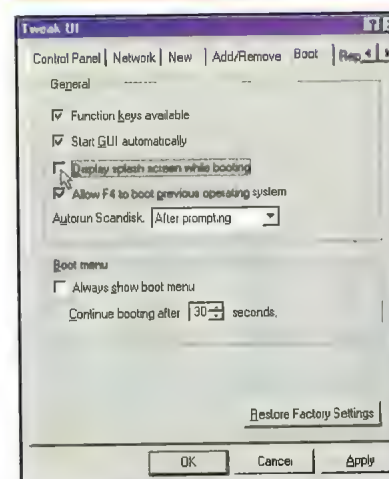
1 Kliknij przycisk Start, wybierz Uruchom, wpisz msconfig i kliknij przycisk OK. Zanim wprowadzisz w systemie jakieś zmiany, kliknij przycisk Twórz kopię zapasową i przejdź na kartę Autostart.



2 Przejrzyj listę i wyczyść wszystkie pola związane z programami, które chcesz wyłączyć, pozostawiając niekierowane takie elementy, jak Scan Registry, System Tray i Task Monitor. Kliknij przycisk OK i w oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Tak.



3 Jeśli Windows nie będzie chciał się uruchomić, naciśnij [3] i [Enter] w menu startowym, aby uruchomić system Windows w trybie awaryjnym. Uruchom msconfig, tak jak wcześniej, i kliknij przycisk Przywróć kopię zapasową. Powtórz ten proces, pozostawiając jeden z poprzednio wyłączonych elementów niekierowany.



Dzięki opcjom TweakUI możesz wyłączyć ekrany startowe systemu Windows.

Narzędzie konfiguracji systemu (Msconfig) umożliwia modyfikację systemu i bezpośredni dostęp do jego najważniejszych ustawień i plików, włączając w to prawdziwą listę Autostart. Funkcja edycji listy Autostart umożliwia wyłączenie programów, które Windows ładuje automatycznie podczas uruchamiania. Poniższe instrukcje wyjaśnią, jak przywrócić ustawienia przed dostosowywaniem systemu. Pamiętaj również, że nawet jeśli możesz wszystko wyłączyć, nie oznacza to wcale, że powinienś to zrobić. Zanim zamkniesz Msconfig, spróbuj jeszcze odrobinę przyspieszyć system, wyłączając pliki z AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. W tym celu przejdź na kartę Ogólne, zaznacz opcję Uruchamianie selektywne i wyczyść pole wybo-

ru Przetwarzaj plik Config.sys i Przetwarzaj plik Autoexec.bat. Kliknij następnie przycisk OK i zrestartuj komputer, machając jednocześnie na do widzenia systemowi DOS i jego przestojom.

Możesz jeszcze spojrzeć na programy TweakAll i Tweak UI. Każdy z nich daje dostęp do wyczerpującego zestawu ustawień systemowych, z których niektóre umożliwiają przyspieszenie procedury uruchamiania systemu Windows. Mogą one na przykład usunąć niepotrzebne przestoje i wyłączyć bezużyteczne sterowniki z sekwencji startowej, usunąć ekrany startowe systemu i automatycznie wypełnić okno dialogowe logowania.

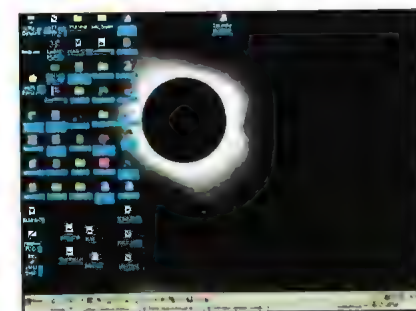
TweakAll możesz dostać na stronie www.aotons-shed.com, a TweakUI znajduje się w folderze Tools na płycie instalacyjnej systemu Windows. Jeśli jednak go tam nie ma, możesz go ściągnąć ze strony www.microsoft.com/NTWorkstation/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp. Obydwa programy także umieściliśmy na płycie dołączonej do tego numeru.

Czyszczenie okien

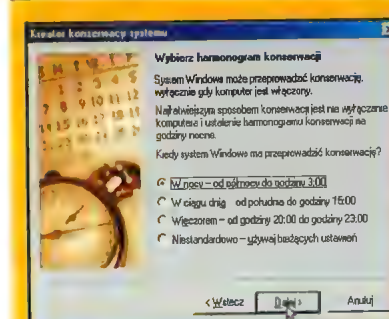
Utrzymywanie pulpitu czystego i wolnego od niepotrzebnych śmieci jest dobrą metodą na przyspieszenie pracy komputera.

Ktoś, kto ma sześciomiesięczną instalację systemu Windows, z pewnością z sentymentem wspomina początek instalacji, kiedy wszystko pracowało szybciej. To prawda: świeża instalacja systemu Windows zawsze działa szybciej niż ta zapchana pożerającymi zasoby systemowe programami, pełna pofragmentowanych plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem. Wcale jednak nie musi tak być. Wystarczy, że poświęcisz pół godziny na drobne czynności porządkowe, dobre zorganizowanie plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem. Wcale jednak nie musi tak być. Wystarczy, że poświęcisz pół godziny na drobne czynności porządkowe, dobre zorganizowanie plików i z niepotrzebnie zaśmieconym pulpitem.

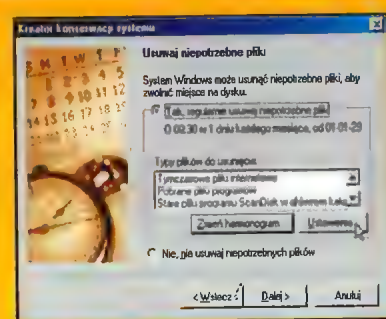
Zbyt wiele plików przechowywanych na pulpicie może naprawdę spowolnić twój komputer.



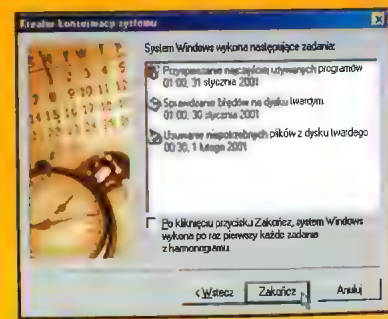
Kreator konserwacji systemu zrobi wszystko za ciebie!



1 Uruchom Kreatora konserwacji systemu z menu Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe. Zaznacz pole Niestandardowe. Kliknij Dalej i z listy wybierz dogodny czas, a następnie ponownie naciśnij Dalej.



2 Wyczyść pola przy programach z Autostartu (chyba że naprawdę ich potrzebujesz) i cztery razy kliknij przycisk Dalej, nie zmieniając żadnych innych opcji. Jeśli chcesz, możesz dostosować domyślne opcje, klikając po drodze przycisk Ustawienia.

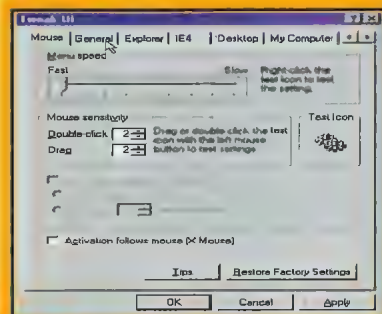


3 Jeśli ustawiłeś odległy czas na wykonanie zadań konserwacji, możesz zaznaczyć pole. Po kliknięciu przycisku Zakończ system Windows wykona po raz pierwszy każde zadanie z harmonogramu. Jeśli nie, wyjdź z Kreatora konserwacji systemu, klikając Zakończ.

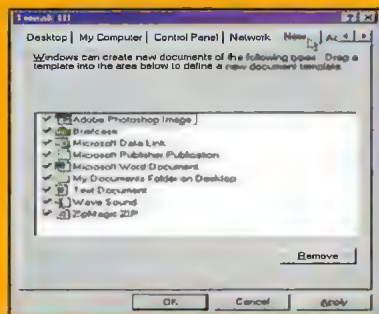
Przyspieszanie systemu z TweakUI



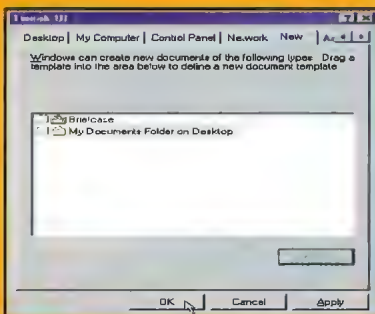
Mamy to na CD



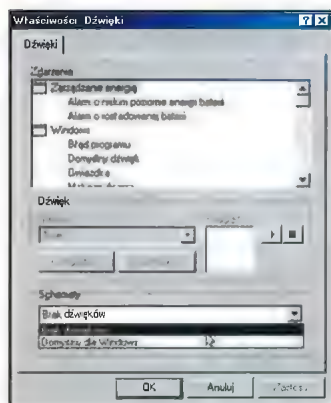
1 Przede wszystkim uruchom z Panelu sterowania program TweakUI, ustaw suwak szybkości menu na lewą skrajną krawędź i przejdź na kartę General.



2 W polu Effects wyczyść pola przy opcjach Windows animation, Smooth scrolling, Beep on errors, Menu animation, Combo box animation oraz List box animation. Za pomocą strzałek odnajdź kartę New i kliknij ją.



3 Wyczyść wszystkie pola na liście i sprawdź, jaki jest status przycisku Remove. Jeśli jest on włączony, kliknij go, aby usunąć pozycję, i w oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Yes. Wyczyść i usuń wszystkie elementy, a gdy skończysz, kliknij przycisk OK.



Nie tylko efekty graficzne spowalniają twój komputer: wypróbuj opcję Brak dźwięków we właściwościach dźwięku.

Start i paskowi narzędzi Szybkie uruchamianie. To wielośćciowa natura pulpitu sprawia, że jego utrzymanie staje się takie ważne. Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest pozbycie się wszystkich niepotrzebnych ikon na pulpicie. Skróty i pliki tam przechowywane nie tylko rozpraszają i utrudniają nawigowanie, ale także zużywają moc pro-

cesora, gdy musi je odświeżyć, ponieważ wszystko, co przechowywane jest na pulpicie, w rzeczywistości znajduje się w folderze Windows (efekt jest taki sam, jakby znajdowało się w pamięci). Rozważ więc usunięcie tych plików, których nigdy nie używasz, i przeniesienie używanych na pasek szybkiego uruchamiania.

Następny krok polega na analizie samego pulpitu: tapeta pulpitu i pulpity aktywne wyglądają ciekawie, ale zabierają cenne zasoby systemowe. Aby je usunąć, musisz wywołać okno dialogowe Właściwości ekranu, klikając prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierając z menu opcję Właściwości. Następnie na panelu Tlo wybierz jako tapetę Brak, przejdź na kartę Sieć Web, wyczyść pole Wyświetl zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop i kliknij przycisk OK.

Następnym pozeraczem czasu, któremu musimy się przyrzec, jest opcja Zdarzeń



Mamy to na CD

dźwiękowych. Zdarzenia dźwiękowe to te wszystkie dzwoneczki i gwizdki, które dają się słyszeć, gdy wykonasz jakąś operację, taką jak zamknięcie okna czy wywołanie błędu. Za każdym razem, gdy system odtwarza jeden z tych dźwięków, musi załadować plik dźwiękowy, co jest czystym marnotrawieniem czasu. Aby wyłączyć zdarzenia dźwiękowe, kliknij dwukrotnie składnik Dźwięki znajdujący się w Panelu sterowania.

kliknij listę Schematy i wybierz z niej pozycję Brak dźwięków, a następnie kliknij przycisk OK.

Użytkownicy systemu Windows mogą uzyskać dodatkowy wzrost prędkości, wyłączając efekty wizualne, takie jak wygładzone czcionki i animowane okna: kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, wybierz z menu pozycję Właściwości, przejdź na kartę Efekty i wyczyść wszystkie pola efektów wizualnych.

Jak na razie, oczyściliśmy jedynie powierzchnię. Aby naprawdę zauważyć różnicę, musimy podnieść maskę naszego systemu i zacząć brudzić sobie ręce programami takimi jak Scandisk czy Defragmentator dysków. Prawdopodobnie zdarzyło ci się uruchomić już raz czy dwa DOS-ową wersję programu Scandisk, a to dlatego, że uruchamiany jest on automatycznie za każdym razem po wystąpieniu awarii systemu.

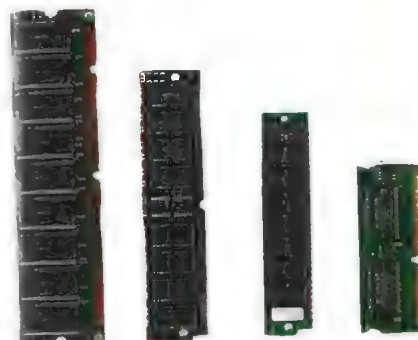
Wersje dla różnych odmian systemu Windows nie odbiegają zbyt od siebie, poza tym, że oferują znacznie większą kontrolę nad procesem skanowania i naprawiania. Niezależnie jednak od tego, jak często system ulega awarii, należy uruchamiać Scandisk i Defragmentator dysków przynajmniej raz w miesiącu. Mogą one naprawić uszkodzone pliki, odzyskać utraconą przestrzeń na dysku i przenieść strumienie połączonej przestrzeni na dysk, aby dostępowanie do nich było jeszcze lepsze, a tak-

że mogą naprawić wszystkie fizyczne błędy na dysku, które powstały podczas pracy.

W systemie Windows 98 przy użyciu Kreatora konserwacji systemu, który znajduje się w menu Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe, możesz ustawić harmonogram i uruchamiać Scandisk i Defragmentator dysków automatycznie. Kreator konserwacji systemu umożliwia również wyłączenie programów uruchamiających się podczas startu i usunięcie niepotrzebnych plików systemowych bez żadnych problemów. Najlepiej zaplanować wykonanie tych zadań na czas, gdy jesteś nieobecny, bo wtedy nie będziesz musiał tracić czasu i czekać na ich zakończenie.

Dzięki za pamięć

Dzięki tym poradom nadal będziesz zadowolony z efektywnej pracy pamięci i dysku twardego.



Jednym z najprostszych sposobów na zwiększenie prędkości i ogólnej wydajności systemu jest dodanie kilku kości pamięci RAM. Wynikające z tego korzyści są natychmiastowe, lecz są również krótkotrwałe, ponieważ Windows nie potrafi zarządzać zasobami pamięci, niezależnie od tego, ile jej ma. Gdy twój komputer jest powolny i podejrzewasz, że jest to spowodowane zbyt małą ilością pamięci, może się okazać, że uzyskasz znaczne przyspieszenie, przełączając kilka opcji tu i tam. Jeśli nie widać żadnej poprawy, to powinieneś zainstalować więcej pamięci RAM. Jeśli jednak nastąpiła poprawa, to zaoszczędziłeś sobie nieskończonego odkręcania i przykręcania, zrywania warunków gwarancji i nerwów podczas wkładania kości.

Ile więc pamięci potrzebujesz? Cóż, Microsoft twierdzi,

że Windows 98 pracuje już z 24 MB pamięci RAM, ale bardziej odpowiednim słowem byłoby tu "człoga się", szczególnie jeśli uruchomi się więcej niż jeden program. 64 MB jest o wiele bardziej realistyczną liczbą i powinna ona zaspokoić potrzeby większości ludzi. Zanim jednak pokażemy ci, jak efektywnie wykorzystać tę pamięć, przyjrzymy się sposobowi, w jaki Windows ją wykorzystuje.

Przy uruchamianiu komputera system Windows ładowany jest w obszarze pierwszych 30 lub więcej megabajtów dostępnej pamięci. Kolejne uruchamiane programy ładowane są do pozostałej pamięci. Jeśli masz otwartych kilka programów, które wy-

Żargon

Active Desktop

Pulpit Active Desktop jest nowym, ale słabym pomysłem, który umożliwia uruchamianie programów, przełączanie się pomiędzy plikami i wyświetlanie aktualnych stron WWW na pulpicie. Problem w tym, że jest bezużyteczny.

Fragmentacja

Proces, który zachodzi, gdy Windows przechowuje ciągle strumienie danych w kilku niezwiązanych ze sobą miejscach na dysku twardym. Powoduje to zwiększenie możliwości przechowywania danych, ale zmniejsza do nich dostęp.

Metawyszukiwarka

Wyszukiwarka internetowa korzystająca z wielu innych wyszukiwarek naraz.

Postcardware

Odmiana freeware. Oprogramowanie, które możesz całkowicie za darmo wykorzystywać, ale po jednym warunkiem: musisz wysłać autorowi kartkę pocztową.

RAM

Oznacza pamięć o dostępie swobodnym (Random Access Memory). RAM jest komputerowym odpowiednikiem ludzkiej pamięci. Umożliwia ona komputerom szybkie manipulowanie informacją ładowaną z dysku twardego. Wyobraź sobie, że dysk twardy jest książką zawierającą fakty, tabele i zdjęcia. Ładowanie tych informacji do pamięci RAM jest odpowiednikiem czytania książki i zastanawiania się nad jej treścią.

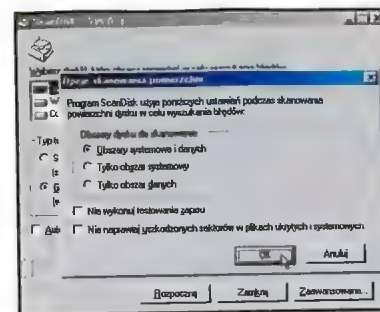
korzystują duże pliki danych, takie jak zdjęcia o wysokiej rozdzielczości, cała dostępna pamięć RAM może szybko się zapieścić. Gdy do tego dojdzie, Windows zamiast zawiesić się, zaczyna stopniowo wykorzystywać dysk twardy i popularnie zwany "plik wymiany", który jest pamięcią wirtualną przechowującą nie mieszczące się w pamięci dane i programy. Jeśli próbujesz uzyskać dostęp do danych lub programów przechowywanych w tym obszarze, wszystko zaczyna zwalniać, ponieważ prędkość systemu ograniczona jest wtedy do prędkości dysku twardego, a nie pamięci RAM.

Handel wymienny

Poza zamykaniem nieużywanych programów, niewiele możesz zrobić, aby zapobiec przepełnianiu się dostępnej pamięci RAM. Możesz jednak ulepszyć sposób, w jaki Windows zarządza plikiem wymiany, zanim ten zacznie go używać. Domyślnie, Windows próbuje zarządzać plikiem dynamicznie, zmniejszając go i zwiększając w miarę potrzeb, co teoretycznie jest dobrym pomysłem, ale w praktyce jest to błąd, ponieważ jedyne, co Windows osiąga w ten sposób, to zwiększenie fragmentacji i spowolnienie twardego dysku. Możesz temu wszystkiemu zapobiec, ustawiając stałą wartość pliku wymiany. Oznacza to, że obiekty przechowywane w pamięci wirtualnej zawsze przechowywane będą w tym samym fizycznym obszarze dysku twardego, co zmniejsza fragmentację i przyspiesza dostęp do danych.

Cache dysku twardego

Następne zadanie polega na optymalizacji wykorzystywania przez Windows fizycznej pamięci RAM, czyli sposobu, w jaki Windows używa rzeczywistej, a nie wirtualnej



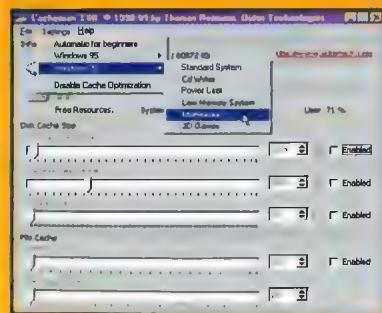
Przy użyciu programu Scandisk zawartego w systemie Windows możesz wykonać regularne testy dysku twardego.

Cacheman

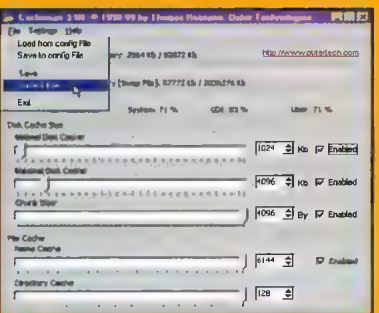
Optymalizacja pamięci RAM

Mamy to na CD

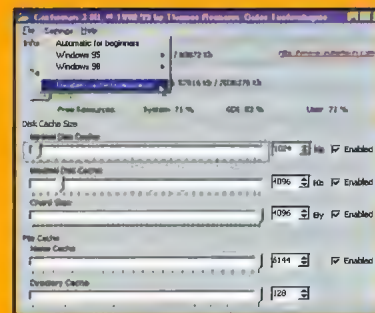
Najlepszym sposobem na zwiększenie wydajności zarządzania pamięcią przez system Windows jest użycie programu Cacheman.



1 Program Cacheman można ściągnąć ze strony www.tweakfiles.com/memory/cacheman.html. Uruchom go i wybierz ustawienia odpowiednie do twojego systemu w podmenu Windows 95 lub Windows 98 znajdującym się w menu Settings.



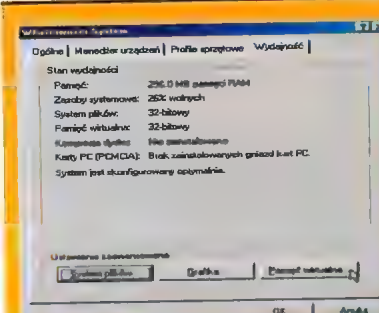
2 Zauważysz, że suwaki zmieniają położenie w zależności od tego, co wybierzesz. Jeśli wybierzesz ustawienia idealne, a nie rzeczywiste, nie będziesz musiał zmieniać tych ustawień w przyszłości. Kliknij więc w menu File opcję Save & Exit.



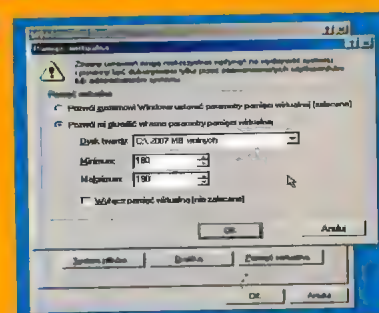
3 W oknie dialogowym kliknij OK i uruchom ponownie komputer. Jeśli Windows nie będzie chciał się uruchomić, uruchom go w trybie awaryjnym, ponownie uruchom program Cacheman i wybierz Disable Cache Optimisation, a następnie Save & Exit. Teraz wszystko powinno wrócić do normy.

Optymalizacja

Popraw działanie pliku wymiany



1 Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer znajdującą się na pulpicie i wybierz Właściwości. W oknie Właściwości systemu przejdź na kartę Wydajność i kliknij przycisk Pamięć wirtualna. Pojawi się okno podobne do tego.



2 Kliknij pole Pozwól mi określić własne parametry pamięci wirtualnej, wprowadź wartości w polach Minimum i Maksimum, równe dwukrotności ilości pamięci RAM, a następnie kliknij przycisk OK.



3 Nie obawiaj się komunikatów ostrzegawczych, jakie pojawiają się w oknie potwierdzenia. Jeśli dokładnie wszystko wykonałeś, twój system nie jest zagrożony. Kliknij więc przycisk Tak, następnie Zakończ, a na końcu przycisk Tak i pozwól, aby system uruchomił się ponownie.

pamięć. Najlepiej sprawi się tu program o nazwie Cacheman (licencja postcardware), znajdujący się na płycie CD dołączonej do numeru.

Cacheman dostraja ustawienia pamięci cache dysku i zmniejsza częstotliwość wymiany danych pomiędzy dyskiem a pamięcią, co powoduje zwiększenie prędkości i stabilności. Interfejs programu sprawia, że zmiana tych ustawień jest prosta. Wystarczy, że wybierzesz określone wcześniej ustawienia odpowiednie do posiadanej przez siebie wersji systemu i sposobu, w jaki wykorzystujesz komputer. Cacheman ustawi później wszystkie konieczne parametry za ciebie, po czym twój system powinien zacząć działać o wiele lepiej, raczej wykorzystując dane znajdujące się w pamięci RAM ponownie, a nie przerywając je na dysk, gdy będą one wyświetlane na nieużywane.

Po zakończeniu konfigurowania parametrów pamięci, aby dokończyć cały proces, powinieneś uruchomić programy Scandisk i Defragmentator dysków. Razem naprawią one i zreorganizują dane, aby usprawnić wykonane przez siebie fundamentalne zmiany w konfiguracji systemu. Zmiany, jakie proponujemy, nie przyspieszą znacząco przeciążonego systemu, bo w końcu dodatkowego sprzętu nie da się niczym zastąpić, ale pozwolą one - bez wydawania pieniędzy - wydobyć z niego jeszcze odrobinę prędkości.

Przyspieszanie Sieci

Zmiana sposobu surfowania to jedna z metod przyspieszenia pracy w sieci Internet. Istnieje jednak wiele innych sposobów na jej przyspieszenie.

Niezależnie od tego, jak szybki jest twój komputer i modem, surfowanie w Sieci może czasami być bardzo spowolnione. Cóż, uwarunkowane jest to częściowo porą dnia. Internet nie jest tak szybki, aby każdy mógł z niego korzystać, więc w godzinach szczytu wydajność może bardzo spaść. Jeśli na przykład logujesz się po powrocie z pracy, aby wykorzystać taryfę poza szczytem, możemy ci zagwarantować, że połączenie będzie wolne. Nie zapominaj o tym, co dzieje się poza oceanem. Tutaj masz przerwę na lunch, a tam setki milionów dremiących Amerykanów dopiero zaczynają się rozkręcać. Jeśli chcesz zdążyć, zanim Amerykanie zaczną robić tłok w Sieci, powinieneś logować się rano.

Poza zmianą sposobu surfowania jest jeszcze wiele innych metod na przyspieszenie pracy w Sieci. Przede wszystkim powinieneś zajrzeć do Opcji internetowych w Panelu sterowania. W oknie dialogowym Opcje internetowe przejdź na kartę Zaawansowane i przewiń listę do sekcji Multimedia. Wyczyść pola Inteligentna symulacja obrazu, Odtwórz animacje, Odtwórz dźwięki i Odtwórz wideo, a następnie przejdź na kartę Ogólne. Tutaj możesz przenieść tymczasowe pliki internetowe z folderu Windows, co nie przyspieszy bezpośrednio prędkości surfowania, ale zwiększy ogólną pracę systemu. Najpierw musisz usunąć jego zawartość, więc kliknij przycisk Usuń pliki i poczekaj, aż Windows opróżni folder. Teraz kliknij przycisk Ustawienia, przesuwaj suwak Ilość miejsca na dysku do użycia na drugą kreskę i kliknij przycisk Przenieś folder. Przy użyciu przeglądarki przejdź na napęd C:, a Windows automatycznie utworzy na nim nowy folder Tymczasowe pliki internetowe. Kliknij OK, a następnie w oknie dialogowym kliknij Tak, co spowoduje wprowadzenie wszystkich zmian w życie.

Gdy już wykonasz wszystkie czynności i zaczniesz rozkoszować się zwiększoną prędkością Sieci, to może wypróbowałbyś jeszcze kilku sztuczek w trakcie samego surfowania? Ulubioną czynnością zahartowanych surferów jest otwieranie odsyłaczy w nowych

oknach - sztuczka ta umożliwia przełączenie się do oryginalnej strony i kontynuowanie lektury, podczas gdy nowa strona ściąga się będzie w osobnym oknie. Aby to wykonać, kliknij prawym przyciskiem myszy odsyłacz i wybierz z menu pozycję Otwórz w nowym oknie. Innym sposobem na przyspieszenie przeglądania jest stosowanie skrótów klawiaturowych. Na przykład [Ctrl] + [B] powoduje otwarcie okna Ulubione, a [Alt] + [lewa lub prawa strzałka] przenosi cię na sąsiednie strony w historii stron.

Narzędzia

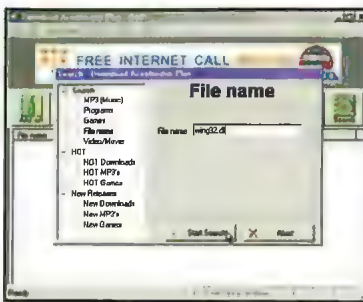
To wszystko, jeśli chodzi o dostrajanie zawartego w systemie Windows oprogramowania. Czas zastosować aplikacje innych firm. W Sieci znajdują się tony specjalistycznych programów do Internetu, które mogą znacznie zwiększyć prędkość przeglądania stron. Wszystkie opisane tu programy znajdują się na płycie dołączonej do tego numeru.

Copernic 2000 (www.copernic.com/products/free) jest prawdopodobnie najlepszą darmową metawyszukiwarką w Sieci. Działa w taki sposób, że wysyła zapytania do różnych wyszukiwarek w tym samym czasie, przegląda wyniki i pozostawia sto lub mniej najlepiej pasujących w swoim oknie przeglądarki off-line. Jeśli kiedykolwiek byłeś niezadowolony z wyników tradycyjnej wyszukiwarki, powinieneś zaopatrzyć się w program Copernic.

Jednym z wielu ulepszeń systemu, jakie wykonać może kombajn TweakAll, jest zmiana wartości ustawienia jednostki przesyłu MTU (Maximum Transmission Unit). Wszystkie dane przesyłane są w Sieci za pomocą pakietów, których rozmiar określony jest przez wartość MTU. Domyślna ustawiana przez system Windows wartość jest zbyt duża i nie jest dostosowana do zwykłych połączeń modemowych, a zmniejszając ją możesz znacznie zwiększyć wydajność połączenia.

KillAd jest programem, który automatycznie zamyka otwierające się podczas surfowania dodatkowe okna reklamowe. Działa na takiej zasadzie, że zamyka wszystkie okna, których rozmiary są mniejsze, niż określona wcześniej wartość. Surfowanie z KillAdem nie jest szybsze, ale jest dużo mniej stresujące.

Download Accelerator Plus 4 może przyspieszyć ściągnięcie z sieci Internet o ponad 300 procent! □



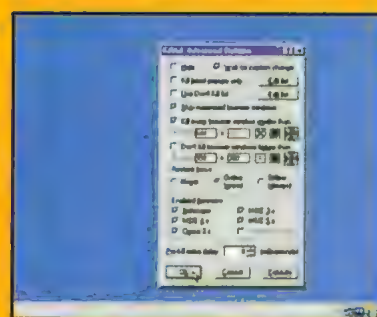
Download Accelerator Plus 4 posiada teraz wbudowaną wyszukiwarkę.

KillAd

Pamiętaj, że powinieneś wyłączyć ekran



1 Program KillAd pojawi się po zainstalowaniu w pasku zadań jako ikona zamkniętego pudełka. Kliknij ją prawym przyciskiem myszy i z menu wybierz Advanced Options. Aby maksymalnie wykorzystać KillAd, musisz dostosować kilka opcji.



2 Ponieważ nie masz jeszcze wypisanych żadnych okien, a lista okien, których nie można zamykać jest pusta, powinieneś na razie wyczyścić te pola. Następnie umieść haczyk przy polu Kill every browser window smaller than, wprowadź stosowną rozdzielczość i kliknij OK.



3 Teraz, gdy będziesz surfować i pojawi się reklamowe okno, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę KillAd, wybierz z menu Add Popup, wytnij i wklej w okno dialogowe KillAd adres URL niechcianego okna i kliknij przycisk Add, a następnie Close

POSŁUCHAJ W CO GRASZ!



PRO MEDIA 2010

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasmo: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



PRO MEDIA 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

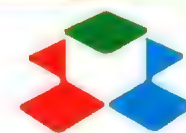
PRO MEDIA 3025

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".
Słuchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. /+48/ 55 236 33 63
tel. /+48/ 55 233 93 65
www.lanser.net



Lanser.net

20 najlepszych porad Paint Shop Pro

Nie potrzebujesz profesjonalnych narzędzi. Ten wysmienity pakiet graficzny ma wszystko, co może ci się przydać.

oprac. Krzysztof Kruszyński



Pobieranie obrazka

1 Aby otworzyć znajdujący się na dysku twarde lub na płycie CD plik obrazka, wybierz File => Open i kliknij przycisk Browse, a następnie odnajdź potrzebny plik. Jeśli przed otwarciem obrazka chcesz obejrzeć jego miniaturę, sprawdź, czy zaznaczyłeś opcję Preview. Przy użyciu opcji Preferences z menu File możesz przyporządkować do programu Paint Shop Pro wiele formatów plików. Jeśli teraz klikniesz dwukrotnie obrazek w Eksploratorze Windows, program zostanie automatycznie uruchomiony.

Wieczny TWAIN

2 Bezpośrednio w Paint Shop Pro możesz uruchomić oprogramowanie dowolnego skanera kompatybilnego z TWAIN. Aby wybrać skaner, użyj menu File => Import TWAIN i wybierz opcję Select Source. Uzyskasz w ten sposób listę wszystkich zainstalowanych urządzeń kompatybilnych z TWAIN-em. Wersja 6 i 7 programu zawiera również obsługę wielu aparatów cyfrowych.

Zrzut ekranu

3 Programu Paint Shop Pro możesz także użyć do tworzenia "zrzutów" ekranu. Naciśnij klawisz [Print Scrn], aby załadować do schowka obraz całego ekranu, lub naciśnij ten klawisz, trzymając wciśnięty klawisz [Alt], aby załadować do schowka jedynie obraz aktywnego okna. Przełącz się teraz do Paint Shop Pro i użyj opcji Paste w menu Edit, aby załadować obraz do PSP. Więcej specjalistycznych opcji dotyczących tworzenia zrzutów ekranu znajdziesz w menu Screen Capture.

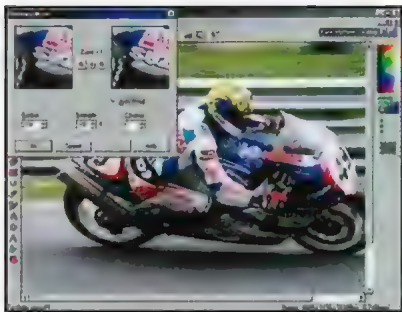


Jeśli zeskanowane zdjęcie nie jest tak wyraźne, jak byś chciał, użyj opcji Unsharp Mask znajdującej się w menu Sharpen (patrz porada nr 6).

Jasność i kontrast

4 Aby zmienić jasność i kontrast obrazka, użyj opcji menu Colours => Adjust => Brightness/Contrast lub po prostu wciśnij klawisz [Shift] i naciśnij B. W wersjach do wersji 6 możesz dostosować jasność i kontrast przy użyciu suwaków,

a w wersji 7 użyć liczb. Ewentualnie możesz wprowadzić dodatnie lub ujemne liczby, aby zmienić jasność i kontrast o odpowiedni procent w stosunku do oryginału. Kliknij AutoProof, aby zobaczyć efekty swoich działań.



Przy zaznaczonej opcji Auto Proof będziesz widział efekty zmiany jasności i kontrastu (patrz porada nr 4).

Ostrzejszy obraz

5 Zeskanowane zdjęcia są często nieostre. Aby poprawić ostrość, wybierz opcję Sharpen lub Sharpen More z menu Image (do wersji 6) lub z menu Effects w wersji 7. Czasami można zauważyć pogarszanie się jakości niektórych tekstur podczas wyostrażania zdjęcia.

Unsharp Mask

6 W przypadku zdjęć z dużą liczbą pionowych, poziomych i ukośnych linii lub zdjęć zawierających tekst, na którym ci zależy, możesz zwiększyć ostrość, używając opcji Unsharp Mask. Znajduje się one w tym samym miejscu, w którym umieszczone są wcześniej wspomniane narzędzia wyostrażające.

Wymiana koloru

7 Mniej więcej w połowie wysokości lewego paska z narzędziami, znajdziesz ikonkę o nazwie Color Replacer (wygląda jak czerwona strzałka na niebieskim tle). Użyj go do malowania w danym kolorze po obrazku, zastępując jednocześnie inną barwę. Na początku należy wybrać kolory: źródłowy i docelowy, używając narzędzia eyedropper. Kliknij lewym przyciskiem myszki na obszarze, pomalowanym w kolorze źródłowym, a prawym - na docelowym.

Klonowanie

8 Klonowanie jest przydatnym sposobem na ukrycie zadrapań i uszkodzeń na zdjęciach. W przypadku pionowych zadrapań wybierz narzędzie klonowania wyglądające jak "podwójny pędzel", znajdujące się na lewym pasku narzędzi, i kliknij prawym przyciskiem myszy po lewej stronie zadrapania. Teraz kliknij lewym przyci-

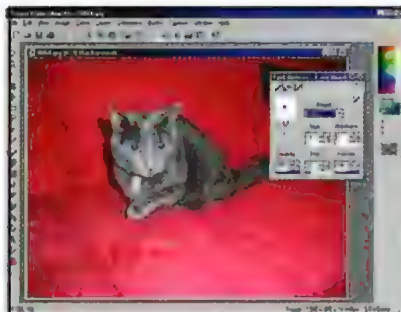
kiem myszy na górnej części samego zadrapania. Naciskając lewy przycisk myszy zakrywasz, przesuwając wzdłuż niego, pędzel.

Opcje narzędzia

9 Wszystkie narzędzia w Paint Shop Pro posiadają mnóstwo opcji. Aby je dostosować, użyj okna Tool Options. Jeśli nie jest ono widoczne na ekranie, kliknij przycisk Toggle Tool Options Window znajdujący się na górnym pasku narzędzi. Gdy umieścisz kursor myszy nad belką tytułową okna opcji, pojawi się ono na ekranie.

Usuwanie efektu czerwonych oczu

10 Wersja 7 programu Paint Shop Pro ma automatyczne narzędzie do usuwania efektu czerwonych oczu. Znaleźć je można w menu Effects => Enhance Photo. W wersji 6 i w poprzednich po prostu zamaluj pędzlem wywołane zbyt dużym błyskiem lampy czerwone okręgi w oczach.



Wszystkie narzędzia Paint Shop Pro posiadają szereg różnych opcji ułatwiających pracę.

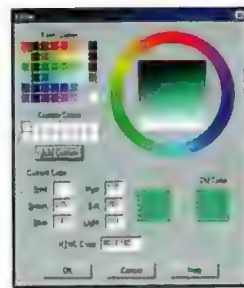
Zmiana rozmiaru obrazka

11 Do zwiększania lub zmniejszania rozmiaru zdjęcia służy wiele narzędzi. Począwszy od wersji 6, Paint Shop Pro posiada opcję SmartSize, którą znaleźć można w menu Image => Resize. Wybiera ona automatycznie najlepsze do danego zadania narzędzie. Podczas zmiany rozmiaru zdjęcia upewnij się, że zaznaczyłeś opcję Maintain aspect ratio, chyba że chcesz zaburzyć proporcje pomiędzy wysokością, a szerokością zdjęcia.

Głębia kolorów

12 Paint Shop Pro pracuje najlepiej w trybie 24 bitów, w którym uzyskać można 16,7 miliona kolorów. Jeśli jednak chcesz zmniejszyć rozmiar obrazka lub zoptymalizować obrazek dla mniejszej palety kolorów (na przykład do zastosowania na stronie WWW), użyj

opcji menu Colors => Decrease Color Depth. Najlepsze rezultaty daje użycie Nearest Color dla klipartów i Error Diffusion dla zdjęć.



Aby wybrać kolory pędzla i tła, kliknij kwadrat o odpowiednim kolorze znajdujący się po prawej stronie ekranu i użyj tego narzędzia wyboru koloru (patrz porada nr 13).

Dowolne kolory

13 Aby namalować na zdjęciu nowe elementy lub dodać tekst, wybierz kolor, klikając panel kolorów znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy umożliwia wybranie koloru pisaka, a kliknięcie prawym przyciskiem myszy - wybranie koloru tła. Jeśli jednak klikniesz kolorowe prostokąty znajdujące się poniżej głównego panelu, będziesz mógł wybrać oba kolory dużo dokładniej.

Warstwy

14 Warstwy określić można jako wirtualne przezroczyste arkusze, które nałożone są na oryginalny obrazek. Umożliwiają one wykonanie szeregu różnych procedur i zastosowanie różnych efektów bez naruszania głównego obrazka. Więcej informacji o warstwach znajdziesz we wbudowanej pomocy.

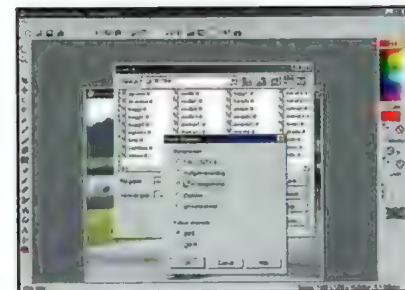
Malowanie

15 Aby namalować coś w wolnym obszarze lub dodać namalowane obiekty do

istniejącego zdjęcia, wybierz narzędzie pędzla z paska narzędzi znajdującego się po lewej stronie - ma on symbol pędzla. W oknie Tool Options możesz zmienić rozmiar pędzla i jego typ, o czym wspomnieliśmy w poradzie numer 9. Możesz również malować wielokąt wypełniony, lub nie, wybierając przycisk Preset Shapes znajdujący się na pasku narzędzi po lewej stronie.

Rysowanie

16 Rysowanie, w przeciwieństwie do malowania, powoduje naniesienie na zdjęcie linii i kształtów, które przechowywane są w oddzielnych warstwach głównego zdjęcia. Korzyść z takiej metody są takie, że możesz indywidualnie zmienić rozmiar lub kształt takich obiektów. Jeśli zapiszesz obrazek w pliku Paint Shop Pro, obiekty te będą umieszczone na osobnych warstwach, ale jeśli zapiszesz obrazek w innym formacie, zostaną one połączone z głównym obrazkiem.



Jedną z licznych zalet programu Paint Shop Pro jest możliwość zapisywania plików w wielu formatach.

Dodawanie tekstu

17 Do obrazka można dodać tekst, stosując wiele czcionek TrueType, o wielu rozmiarach, kolorach i stylach (na przykład pogrubio-

ne czy pochylone). Kliknij przycisk z literą A znajdujący się na lewym pasku narzędzi, a otworzy się okno dialogowe, w którym będziesz mógł określić wszystkie wymagane atrybuty tekstu. Kliknij przycisk OK, a do obrazka zostanie dołączony tekst, który można później przesuwac.

Efekty specjalne

18 Różne wersje Paint Shop Pro mają różne zestawy efektów specjalnych, które można zastosować do obrazka, na przykład Mosaic, Hot Wax i Motion Blur. Najlepiej jest wypróbować, co który efekt robi. Baw się dobrze, ale pamiętaj, żeby przed rozpoczęciem zabawy zrobić kopie wszystkich ważnych obrazków.

Kopiowanie

19 Używając opcji menu Edit => Copy możesz kopiować całe obrazki lub ich fragmenty. Przy użyciu tego samego menu można także wklejać te fragmenty jako nowe obrazki. Jeśli nie chcesz kopiować całego obrazka, do wycięcia określonych jego fragmentów zastosuj narzędzia selekcji.

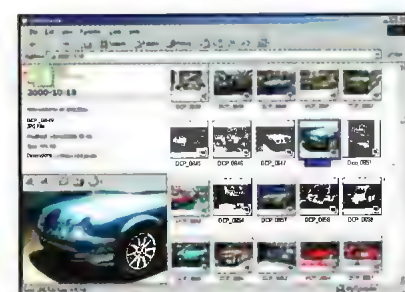
Zapisywanie

20 Paint Shop Pro nie ogranicza cię do zapisywania obrazków w swoim własnym formacie. W rzeczywistości obrazek zapisasz możesz w wielu formatach. Jeśli chcesz wykorzystać obrazek jako tapetę pulpitu, użyj formatu BMP. Formatu JPEG użyj, aby zapisać obrazek w pełnej skali kolorów przeznaczony na stronę WWW, a formatu GIF, aby zapisać obrazek 256-kolorowy przeznaczony do umieszczenia na stronie WWW. Skompresowane pliki TIF mają optymalną jakość i zmniejszoną objętość i są idealne do przechowywania zdjęć. □

20 najlepszych porad Windows Me

Windows Me zawiera wiele nowych funkcji. Chcesz wiedzieć jakich? Czytaj...

oprac. Krzysztof Kruszyński



Komu potrzebny jest program do obróbki zdjęć? W oknie folderu możesz wyświetlić miniatury obrazków, a także je podejrzyć. Możesz również obracać i drukować obrazki bez ich otwierania.

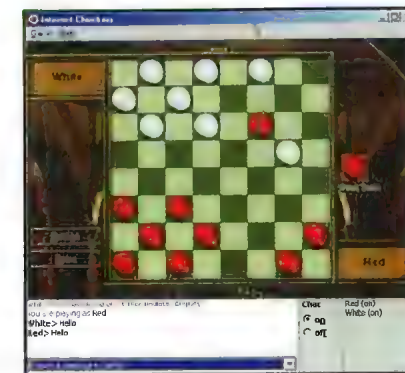
Nowy system pomocy

1 Przyjrzyj się nowemu systemowi pomocy. Znajduje się on wciąż w menu Start, ale

na tym podobieństwa się kończą. Na stronie głównej można znaleźć spis treści zawierający odsyłacze pozwalające przejść do określonych tematów, a także wycieczki i samouczki służące do poznania nowych możliwości systemu. Umieszczone są tu także bezpośrednie odsyłacze do zasobów znajdujących się w sieci Internet.

Masz kłopoty?

2 Zanim wykreślisz numer do serwisu, sprawdź, czy Windows Me nie może pomóc ci rozwiązać problemów technicznych. Na głównej stronie pomocy kliknij odsyłacz Rozwiązywanie problemów. Znajdziesz tam listę porad i interakcyjnych narzędzi diagnostycznych uporządkowanych pod względem kategorii, na przykład "Problemy z Internetem i siecią Web".



Nowy Movie Maker to nie tylko program do montażu filmów. Możesz z jego pomocą importować zdjęcia i tytuły, a także tworzyć pomiędzy nimi przejścia.

Hibernacja

3 Chcesz wyłączyć swój komputer, kiedy na chwilę wychodzisz z biura? Jeśli twój komputer to obsługuje (a nie we wszystkich przypadkach tak jest), możesz użyć funkcji Hibernacja systemu Windows Me, która pozwala wyłączyć monitor i dyski twarde przy użyciu przycisku zasilania, jednocześnie pozostawiając nie naruszone wszystkie otwarte dokumenty i programy.

Gdzie się podział Panel sterowania?

4 Możesz sprawdzić, czy komputer obsługuje funkcję Hibernacji, klikając w panelu sterowania Opcje zasilania... ale moment, połowa opcji z Panelu sterowania zniknęła! To dlatego, że Windows Me pokazuje tylko najczęściej używane opcje. Resztę wyświetlić można klikając znajdujący się po lewej stronie odsyłacz Pokaż wszystkie opcje panelu sterowania.

Odtwarzanie systemu

5 Nie twierdźmy, że Windows nie jest zupełnie stabilny, ale nie wiadomo, czy nowe urządzenia lub programy nie spowodują jego awarii. Nowe Narzędzie odtwarzania systemu (Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe) pozwala utworzyć obraz plików systemowych oraz powrócić do wcześniej zapisanych, bardziej stabilnych wersji.

Miniatury obrazków

6 Windows Me oferuje także obsługę plików ze zdjęciami. Otwórz folder pełen zdjęć, a następnie wejdź do menu Widok. Znajdziesz tam można dodatkową opcję - Miniatury. Wybierz ją, a obrazki będą wyświetlane w postaci miniatur - dwukrotne kliknięcie spowoduje ich otwarcie. Działa to również w przypadku plików innych typów.

Gdzie znajdują się Opcje folderów?

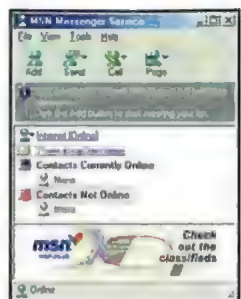
7 Na pewno przyzwyczaiłeś się do tego, że typy plików możesz ustawiać ręcznie przy użyciu okna dialogowego Opcje folderów, znajdującego się w menu Start - w Windows Me już go tam nie ma. Możesz je teraz znaleźć w menu Narzędzia, które znajduje się w górnej części okna folderu. Wiele jego opcji zostało uproszczonych i zmienionych, ale jego obsługa jest oczywista.

Włączenie Podglądu obrazków

8 Windows Me nie poprzestaje na wyświetlaniu miniatur plików ze zdjęciami. Może także pokazać większe podglądy. Wybierz Dostosuj ten folder z menu Widok i w kreatorze wskaż opcję Wybierz szablon HTML, a następnie Podgląd obrazka. Pozwoli to wyświetlić duży podgląd obrazka w lewym dolnym rogu okna.

Obracanie obrazków bez otwierania

9 W górnej części okna podglądu znajdują się przyciski, dzięki którym możesz powiększać, zmniejszać i obracać obrazki bez ich otwierania w programie do obróbki zdjęć. Możesz je również wydrukować lub wyświetlić w pełnym oknie, klikając przycisk Podgląd. Zarządzanie cyfrowymi zdjęciami wcześniej nie było takie proste!



MSN Messenger umożliwia prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym, a także informuje o nowej poczcie w skrzynce HotMail.

Uruchomienie pokazu slajdów

10 Dodatkową atrakcją systemu Windows Me jest to, że pozwala wyświetlać slajdy bezpośrednio z okna folderu - w górnym lewym rogu okna znajduje się odpowiedni przycisk. Zdjęcia zmieniać się będą cyklicznie w określonych odstępach, ale można także przyspieszyć ich zmianę, przesuwając kursor myszy w prawy górny róg ekranu i używając przycisków sterujących, które się tam pojawiają.

Praca z programem Windows Movie Maker

11 Możesz teraz tworzyć swoje własne filmy dzięki programowi Windows Movie Maker znajdującemu się w menu Akcesoria. Nie służy on jedynie do udźwiękowiania wideoklipów. Pozwala także importować obrazki, a ponadto tworzyć własne pokazy slajdów i prezentacji zawierających przebiegi między obrazkami... Komu potrzebny jest teraz PowerPoint?

Windows Media Player

12 Również Windows Media Player przeszedł gruntowny remont. Ma teraz zupełnie inny wygląd, a także posiada możliwość zmiany wyglądu przy użyciu skór, których cała masa dostępna jest w sieci Web. Możesz również dzięki niemu słuchać internetowych audycji radiowych, a także - jeśli masz olbrzymią kolekcję plików MP3 - przeskanować swój dysk twardy i automatycznie zbudować muzyczną bibliotekę.

Wyświetlanie zawartości sieci Web na ekranie

13 Czy w systemie Windows 98 używałeś Aktywnego pulpitu? W Windows Me funkcja ta wciąż jest dostępna. Możesz dzięki niej dodać do pulpitu strony WWW, klikając prawym przyciskiem myszy na wolnym obszarze i wybierając z podmenu Aktywny pulpit pozycję Nowy element pulpitu. Teraz, gdy darmowe lub tanie konta ISP stały się dostępne, opcja Aktywnego pulpitu zaczyna mieć sens.

Zapisz swoje notatki

14 Jak często musiałeś wyjąć fragment tekstu z dokumentu Worda i użyć go gdzieś indziej, ale odstraszała cię perspektywa zapisywania kolejnego dokumentu? Teraz wystarczy, że zaznaczysz tekst i przeciągniesz go na pulpit! Zostanie on zapisany jako "skrawek", który będziesz mógł przeciągnąć do nowego dokumentu. Jest to bezpieczniejsze niż kopiowanie do schowka, w którym mógłby on zostać nadpisany przez skopiowanie do niego czegoś innego.

Gra przez Sieć

15 Granie w gry zawarte w systemie Windows zawsze było zajęciem dla pustelników,

ale teraz możesz zmierzyć się z rzeczywistym przeciwnikiem za pośrednictwem Sieci. Wybierz na przykład Programy => Gry => Internet Reversi, a Windows Me połączy cię z serwerem gier i nawet znajdzie dla ciebie przeciwnika.

Spersonalizowane menu

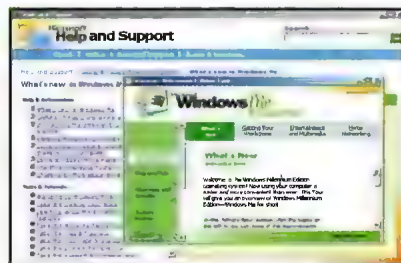
16 Jeśli używasz pakietu Microsoft Office 2000, wiesz, czym są "sprytne" menu i paski narzędzi, które automatycznie się zmieniają, aby pokazywać tylko najczęściej używane opcje. W systemie Windows Me menu Start może również się tak zmieniać. Otwórz Start => Ustawienia => Pasek zadań i menu Start i zaznacz pole Użyj spersonalizowanego menu.

Zaawansowane opcje paska zadań

17 Po otwarciu okna dialogowego Pasek zadań i menu Start kliknij kartę Zaawansowane. Możesz tu włączać i wyłączać różne opcje, sprawiając na przykład, że Panel sterowania i Drukarki będą się rozwijać, gdy ustawisz na nich wskaźnik myszy, a nie będą otwierać się w nowym oknie folderu.

Przewijanie programów

18 Jeśli w twoim komputerze jest pełno śmieci, które zainstalowałeś wiele miesięcy temu, twoje menu Start/Programy prawdopodobnie zapełnia cały ekran - Windows Me domyślnie wyświetla niemięszące się pozycje w osobnych kolumnach, jedna obok drugiej. Prawdopodobnie łatwiej jest ci pracować w ten sposób. Jeśli jednak tak nie jest, zaznacz na karcie Zaawansowane w oknie dialogowym Pasek zadań i menu Start opcję Przewijaj menu Programu.



Wygląda to raczej na encyklopedię niż na sieciowy system pomocy! Nowe narzędzia pomocy systemu Windows Me zawierają półautomatyczne narzędzia do rozwiązywania problemów, przewodniki, a także dostęp do internetowej bazy wiedzy.

Podgląd wydruku w IE 5.5

19 Drukowanie stron WWW może przyprawić o ból głowy! Szczególnie, jeśli strona zawiera wiele ramek i niezręcznie sformatowaną zawartość. Jednak dzięki IE 5.5, który dołączony jest do systemu Windows Me, nie będzie to już drukowanie w ciemno. Jeśli przyjrzyj się bliżej zawartości menu Plik, zobaczysz, że zawiera ono opcję Podgląd wydruku. Teraz możesz wcześniej zobaczyć, co uzyskasz na papierze.

MSN Messenger

20 Pojawił się również nowy sposób na utrzymywanie kontaktu ze znajomymi, którzy są w Sieci. MSN Messenger (znajduje się on w menu Start => Programy => Akcesoria => Komunikacja) oferuje możliwość rozmowy w czasie rzeczywistym, a także wysyłania znajomym e-maili i umożliwienie im dołączenia do grona użytkowników tego programu, jeśli jeszcze tego nie zrobili. Messenger może nawet powiedzieć ci, kiedy na twoje konto HotMail przyszła poczta. □

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.



HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIĄKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

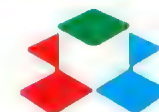
PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNĘT UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.**



Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net

Wylączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Uwolnij pamięć

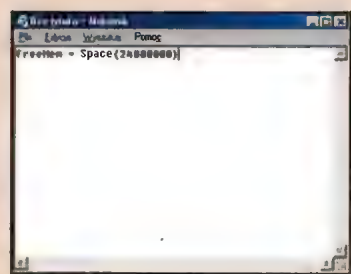
Trudne

Pisząc ten prosty skrypt, możesz sprawić, że twój system będzie pracował przez cały czas na najwyższych obrotach.

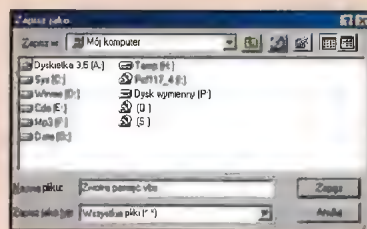
Jedną z najbardziej denerwujących cech systemu Windows jest pożeranie wolnej pamięci. Problemy zaczynają się po pewnym okresie działania, zamykania i ponownego uruchamiania aplikacji w systemie wielozadaniowym - czyli używania komputera w całkiem normalny sposób. Zamiast zwalniać całą nieużywaną pamięć (oznaczając ją jako dostępną do użycia) po zamknięciu programu, Windows zabiera swoją działkę. W rezultacie można obserwować stale zmniejszającą się wydajność komputera, która w końcu doprowadza do zawieszenia się systemu.

W Sieci dostępne są narzędzia, takie jak TweakAll czy Mem-Trax, które potrafią zmusić Windows do oddania całej pamięci. Jednak one same także zajmują czas procesora i pamięć, co może nawet pogorszyć sytuację. Dlatego warto wypróbować inną metodę, polegającą na napisaniu prostego skryptu w języku Visual Basic, który będzie zwalniał nieużywaną pamięć bez angażowania dodatkowych programów. W tym artykule pokażemy, jak taki skrypt napisać. Aby go użyć, wystarczy podwójnie kliknąć jego ikonkę.

Liczba 24 000 000 w skrypcie odnosi się do rozmiaru pamięci (24 MB), który chcemy odzyskać. Można tę wartość zwiększać praktycznie bez ograniczeń, pod warunkiem że twój pecet będzie miał wystarczająco dużo fizycznego RAM-u. Jako zasadę można przyjąć, że nie należy próbować zwalniać więcej niż połowy zainstalowanej pamięci. W przeciwnym wypadku Windows zwróci błąd wykonania skryptu. Użytkownicy Win 95 powinni się także upewnić, że posiadają dodatek Microsoft Scripting Engines w wersji 5.5 lub późniejszej (jest on standardowo dołączony do Win 98), który można ściągnąć razem z najnowszym Internet Explorerem (5.x).



1 Odpal notatnik i wpisz linię mającą postać: FreeMem = Space(24000000)



2 Kliknij Zapisz w menu Plik, wybierz Pulpit jako lokalizację i zapisz plik pod nazwą Zwolnij Pamięć.vbs.



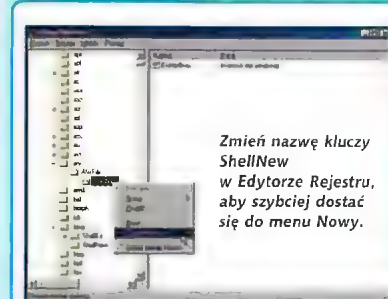
3 Teraz, kiedy tylko Windows zacznie się ślimaczyć, wystarczy podwójnie kliknąć ikonkę Zwolnij Pamięć.

Wyczyść menu kontekstowe

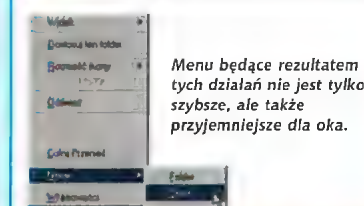
Średnie

Nie możesz się już doczekać pojawienia poomenu Nowy? Wyczyść je zatem w Edytorze Rejestru...

Najłatwiejszym sposobem na utworzenie folderu w Eksploratorze jest kliknięcie prawym przyciskiem pustej powierzchni i wybranie opcji Folder z menu Nowy. Najłatwiejszym, ale nie najszybszym. Microsoft zdecydował się na umożliwienie programom dodawania szablonów swoich plików w menu Nowy, co w teorii jest bardzo przydatne, ale ze względu na fakt, że instrukcje dla każdej pozycji są przechowywane w różnych miejscach rejestru, otworenie menu zajmuje całe wieki.



Zmień nazwę kluczy ShellNew w Edytorze Rejestru, aby szybciej dostać się do menu Nowy.



Menu będące rezultatem tych działań nie jest tylko szybsze, ale także przyjemniejsze dla oka.

Zabijanie nudy oczekiwaniem na pojawienie się listy szablonów, kiedy potrzebujesz tylko folderu, nie może być dopuszczalne. Szczególnie jeżeli nie używasz tej metody do tworzenia nowych dokumentów (bardziej intuicyjne jest uruchomienie odpowiedniej aplikacji i kliknięcie przycisku Nowy).

Aby usunąć pozycje z menu, wystarczy zmienić nazwę lub usunąć odpowiednie klucze w Rejestrze. Uruchom Edytor Rejestru (wpisz regedit w okienku Uruchom z Menu Start), naciśnij [Ctrl] + [F], wpisz ShellNew w okienku wyszukiwania i naciśnij [Enter]. Kiedy pojawią się wyniki wyszukiwania, kliknij prawym przyciskiem klucz ShellNew, wybierz Zmień nazwę i wpisz na przykład ShellNewOld jako nową nazwę. Naciśnij [Ctrl] + [F], aby kontynuować. Kiedy już wyrzucisz wszystkie szablony, wyjdź z Edytora Rejestru i wypróbuj nowe menu.

Daj kopa komputerowi

Łatwe

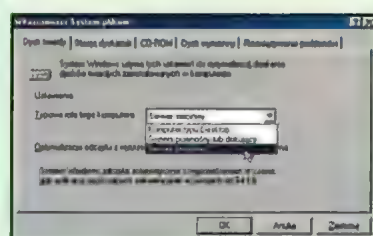
Jeżeli masz dostatecznie dużo RAM-u, możesz poprawić wydajność pracy twardego dysku w okienku Właściwości Systemu.

Kiedy trzy lata temu został wyprodukowany Windows 98, 32 megabajty pamięci uważano za rozmiar w zupełności wystarczający do wszelkich popularnych zadań, które można wykonywać na pececie. Jednak obecnie większość komputerów ma przynajmniej 64 MB pamięci, a i kupno kości 512 MB nie stanowi bardzo dużego problemu. Sprawia to, że domyślne ustawienia buforowania transferów z dysku są już zupełnie nieodpowiednie.

Jeżeli twój komputer posiada przynajmniej 64 MB pamięci, możesz sprytnie przyspieszyć działanie twardego dysku przez zmianę roli peceta z Komputera typu Desktop na Serwer sieciowy.

Kliknij przycisk Start i wybierz Panel Sterowania z menu Ustawienia. Kliknij ikonę System, a następnie przejdź do karty Wydajność. Teraz wystarczy kliknąć przycisk System Plików. W tym miejscu zmień wartość w polu listy na Serwer sieciowy i kliknij OK. Na końcu zamknij Właściwości Systemu i ponownie uruchom Windows.

Jeżeli posiadasz Windows 95 i nie zauważysz żadnej poprawy po zmianie tego parametru, musisz uruchomić Edytor Rejestru (przeczytaj następną poradę, żeby dowiedzieć się, jak to zrobić). Przejdź do HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Fs Templates\Server i zmień wartość kluczy NameCache i PathCache na odpowiednio a9 0a 00 00 oraz 40 00 00 00.



Zmień rolę komputera na Serwer sieciowy, a twój twardej będzie działał szybciej.

MSI

Wanna Connect?



It used to be difficult to set up gamers' network...

Now, no need to deal with complicated network equipments anymore. **The unique PC 2 PC function built-in on MSI mainboards lets you:**

Play network games
Share Internet connections *
Share printers and peripherals

Leave everything complicated to MSI,
and get it all connected!

PC 2 PC

815EP Pro-R

Intel® 815EP chipset

- Supports Intel® Celeron® / Pentium® III Processors up to 1 GHz or higher
- Supports PC133 SDRAM
- Supports Ultra ATA / ATA100
- PC Alert™ II (System Hardware Monitor)
- D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
- 4 x PCI (Master) / 1 x AGP (4X) / 1 x CNR / 4 x USB
- Supports MSI Live BIOS™, auto updates your BIOS
- MSI™ exclusive PC 2 PC networking function

694D Pro-AIR

VIA® 694X chipset

- Supports Dual Intel® Celeron® / Pentium® III processor up to 1GHz or more
- Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0 GB
- Onboard Promise ATA100
- TI 1394 supports up to 400Mbps (Optional)
- Onboard RAID
- D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
- 1x CNR / 1x AGP (4X) / 1x PCI (Master)

850 Pro

Intel® 850 chipset

- Supports Intel® Pentium® 4 1.4GHz / 1.5GHz or faster processor
- Support 4 DIMM up to a maximum memory of 2GB
- AC97 Controller Integrated
- AGP Pro (4X) / 1 CNR / 5 PCI / 4 USB
- D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
- Live BIOS™, auto updates your BIOS online

K7T Pro 2

VIA® KT133 chipset

- Supports AMD Athlon™ / Duron™ Processors up to 1.2GHz and higher
- Supports PC100/133 SDRAM up to 1.5GB
- ATA100 (80GB) (Optional)
- 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP
- 4 USB
- Live BIOS™, auto updates your BIOS online
- Auto optimizes your CPU volt
- Fuzzy Logic™ 3
- Smart D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)

* Users must have at least one dial-up or any types of Internet connection.

MSI
Link to the Future

Headquarters
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.
No. 59, Li-De St., Jung-Ho City, Taipei, Hsien, Taiwan
Tel: 886-2-3234-5599
Fax: 886-2-3234-5488
http://www.msi.com.tw

incom
INCOM SA
Tel: 071-358 8031
Fax: 071-358 8088
http://www.incom.pl

TORNADO
2000 S.A.
Tel: 022-868 8001
Fax: 022-868 8019
http://www.tornado.com.pl

CeBIT
HANNOVER
March 22-28, 2001
Hall 13
Booth number: F13



Granie online

Ludzie są o wiele bardziej interesujący od komputerów - więc dlaczego nie mielibyśmy spróbować grać z nimi, a nie z nudnymi maszynami...

oprac. Łukasz Nowak

Komputery są przyzwoitym przeciwnikiem, ale grając odpowiednio długo w dowolną grę można znaleźć sposoby na wszystkie odzywki peceta, a to znacznie obniża grywalność, dużo wcześniej, nim skończysz daną grę albo przestaniesz grać z powodu narastającej nudy. Więc jak dodać życia do swojej podmemczonej kolekcji gier? Wystarczy rozpocząć rozgrywkę sieciową, w której przeciwnicy są myślącymi, dyszącymi stworzeniami podobnymi tobie samemu.

Może to dać niesamowitego kopa większości gier i pozwala spojrzeć na nie z zupełnie nowej perspektywy. Uczucie nieprzewidywalności jest fascynujące, a inteligencja graczy sprawia, że rozrywka online nigdy się nie nudzi. Dodaj do tego fakt, że osoby, z którymi się bawisz, siedzą sobie spokojnie na drugim końcu świata, a przekonasz się, czemu tak wiele osób decyduje się dzisiaj na przejście do trybu online.

Żargon

Wiele nonsensownych rzeczy mówi się o ludziach ze środowiska sieciowego, ale jeżeli przez dostatecznie długi czas będziesz spotykać się z tą samą grupą graczy, szybko staną się oni twoimi kumplami i zanim się zorientujesz, stanie się jednym zespołem, grającym i poznającym świat razem. A siła takich grup może być niesamowita - twórcy gry Ultima Online byli swego czasu zaskoczeni, kiedy wszyscy gracze zaczęli protestować przeciwko rosnącej inflacji - rozrzucał wkoło jedzenie i biegali nago! Problem został rozwiązany.

Przy tym nie trzeba się ograniczać do garstki gier. Dostępne tytuły oferują wszystko, poczynając od prostoty bierek do subtelnych niuansów pokera: od prowokujących myślenie gier strategicznych do bezmyślnej brutalności Half-Life'a. Najlepsze z tego wszystkiego jest to, że zawsze istnieje gdzieś ktoś mający ochotę na szybką (lub boleśnie długą) rozgrywkę. Wystarczy spotkać ich w jednym z wielu serwisów poświęconych sieciowemu graniu i zabrać się do zabawy. Więc na co jeszcze czekacie, cały świat możliwości czeka na to, żebyście z nim zagraли.

Pierwsza rozgrywka

Zanim chwycisz swoją wyrzniętą raketę, warto najpierw spróbować na nieco płytszych wodach, aby przekonać się, czy to na pewno jest dla ciebie.

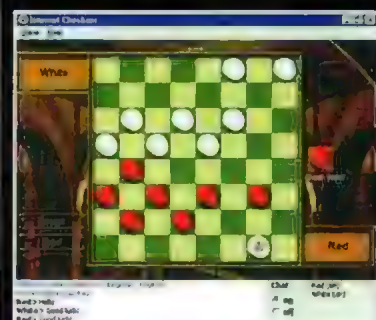
Możesz już siedzieć jak na szpilkach, żeby wypróbować w końcu tę całą sieciową rozrywkę.

The Zone

Czy jesteś w strefie?

Jeżeli jesteś jednym z tych szczęśliwców, którzy mają najnowszą wersję Windows, będziesz zachwyceni wieścią, że masz zielone światło do grania online. Windows ME jest dostarczany z grupą gier, których nazwy rozpoczynają się słowem "internetowe". Te gry zostały stworzone wyłącznie dla sieciowej rozrywki - nie można w nie grać bez dostępu do Internetu. Jeżeli na przykład masz ochotę na partię szachów, po prostu podłącz się do Internetu i kliknij odpowiednią ikonę w menu Gry. Natychmiast zostaniesz połączony z osobą o podobnym poziomie umiejętności i możesz grać.

Te aplikacje używają własnego serwera gier firmy Microsoft o nazwie The Zone. Nie potrzebujesz Windows ME, aby z niego skorzystać. Będziesz musiał tylko ściągnąć gry, zanim zaczniesz grać. Jeżeli lubisz takie zabawy, możesz uczestniczyć w ligach, konkursach i turniejach. Wystarczy zarejestrować się jako nowy użytkownik i można zaczynać zabawę. Na poważnie i dla nagród.



Windows ME jest dostarczany z pakietem sieciowych gier, więc możesz pokonać prawdziwych ludzi w rozgrywkach Kierka, Reversi, Backgammon, czy warcabów.

kę i jesteś gotowy wydać masę pieniędzy na oprogramowanie i subskrypcję do serwera gier. Ale co zrobisz, jeżeli po kilku chwilach dojdiesz do wniosku, że to nie jest zabawa dla ciebie? Dlatego, zanim wydasz jakiegokolwiek pieniądze, warto zacząć od czegoś prostego.



Yahoo ma jedną wyjątkowo uzależniającą grę o nazwie Yahoo Towers. Nauczenie się zasad zajmuje chwilę, ale później nie można się oderwać.

szego, żeby wybać grunt. Wcale nie musisz kupować drogiego oprogramowania, żeby rozpocząć - prawdopodobnie znasz zasady wszystkich gier, o których tutaj wspomniemy.

Zacznijmy od serwisu Yahoo, ponieważ ma doskonały dział gier online, pełny rozmaitych gier, wymyślonych dawno temu z myślą o zabawie z innymi osobami. Podłącz się do Internetu, jak to zwykle robisz, uruchom przeglądarkę Web i otwórz serwis games.yahoo.com. Od razu powinieneś zobaczyć, że nie jesteś jedyną wpiętą osobą (liczba w nawiasach obok nazwy gry oznacza aktualną liczbę graczy). Pierwszym krokiem jest rejestracja w bazie Yahoo, bez czego nie można rozpocząć zabawy - potraktuj to jak wstąpienie do klubu.

Zagrajmy

Aby rozpocząć zabawę, wybierz grę, która cię interesuje. a Yahoo zauważy, że jeszcze się nie zarejestrowałeś i otworzy odpowiedni formularz. Potem możesz już rozpocząć samotną grę z wybraniem dla siebie ksywki. Taka, która od razu przynadzi ci do głowy, jest z całą pewnością zajęta, gdyż w tym serwisie zarejestrowanych są setki tysięcy graczy, więc nie zdziw się, jeżeli będziesz musiał dołożyć spory numer na końcu albo zdecydować się na coś wyjątkowo nietypowego. Kiedy już zakończysz re-

jestację, zostanie zaprezentowany wybór gier. Spójrzmy najpierw na pokera. Na szczęście nie musisz mieć sakiewki pełnej pieniędzy, aby zagrać i, zawsze znajdzie się sporo osób, które zechcą usiąść z tobą przy stole. Jeżeli wybierasz grę po raz pierwszy, jak my to zrobiliśmy, ściągnięcie wszystkich plików może zająć chwilę, ale kiedy ponownie uruchomisz tę samą grę, logowanie zajmie tylko kilka sekund.

Pokerowa twarz

Texas-hold jest wariacją pokera, w którą gra się w gronie początkujących - otrzymujesz dwie swoje karty i musisz ułożyć rękę, dobierając trzy z pięciu odkrytych kart leżących na stole. Kiedy już znajdziesz stół, przy którym jest wolne miejsce, warto przez chwilę popatrzeć jak grają inni albo po prostu rzucić się w wir akcji.

Na początek dostajesz tysiąc udawanych dolarów, żeby przetestować, co znaczy stwierdzenie zła ręka - powinno wystarczyć na jakiś czas. Oczywiście, kiedy znudzi ci się poker, możesz w każdej chwili przejść do innych gier.

Odpalmy Half-Life'a

Granie w prawdziwe sieciowe gry jest równie proste, co zabawa w Yahoo, po prostu czytaj dalej.

Nie powinieneś mieć żadnych problemów bawiąc się grami Yahoo i z całą pewnością sprawią ci one sporo przyjemności. Jednak pora się już zająć czymś o wiele bardziej stymulującym - w tym przypadku pokażemy, jak zabrać się do fantastycznej strzelanki firmy Sierra - Half-Life. Jedną z podstawowych różnic między grą, w którą właśnie bawiłeś się w Yahoo, i tytułem w stylu Half-Life jest rozmiar: Half-Life zajmuje całą płytkę CD, podczas gdy poker prawie w ogóle nie zajmuje miejsca na dysku. Jeżeli Yahoo w jakiś sposób poprawi swojego pokera, komputer sam ściągnie



Pierwszym krokiem do sieciowej zabawy jest zarejestrowanie się w serwisie Yahoo.

nową wersję, a ty prawie tego nie zauważysz. Jednak jeśli trzeba by skopiować z sieci Half-Life'a za każdym razem, kiedy chciałbyś zagrać, pewnie nigdy nie udałoby się tego dokonać. Rozwiązanie tego problemu stanowią łuki (patch) - małe pliki, które trzeba ściągnąć po to, żeby uaktualnić grę.

Posiadanie najnowszej wersji gry jest jedną z podstawowych zasad zabawy online. Jeśli nie jesteś na bieżąco, wiele osób nie będzie chciało z tobą grać. Większość nowych gier sama tworzy w trakcie instalacji odnośnik do odpowiedniego serwisu, a nawet automatycznie sprawdza aktualność gry (często instaluje się do tego osobny program). Mimo wszystko te pliki mogą być dosyć duże, ale i tak są bez porównania mniejsze od całej gry. Warto jednak zaopatrzyć się w narzędzie do ściągania w stylu GetRight (www.getright.com), gdyż pozwala ono na wznowienie zerwanego transferu.

Tak więc, gdy masz już aktualną wersję Half-Life, pozostaje tylko jedno - rozpoczęcie rozgrywki! Podłącz się w zwykły sposób do Internetu i zaraz potem odpal Half-Life'a. Z głównego menu.

Trójwymiarowa ściganka produkcji Microsoftu - Driveway Road Rally. Można ją ściągnąć za darmo z serwisu The Zone.

Krok po kroku

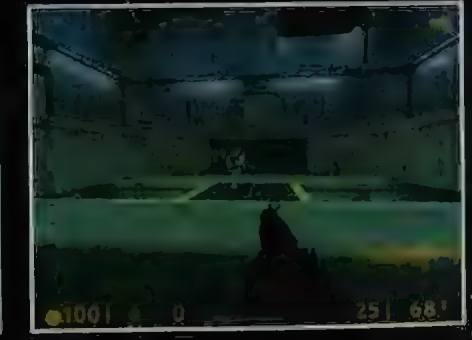
Granie online



1 Podłącz się do Internetu tak, jak to robisz przed surfowaniem, a następnie uruchom grę, w którą chcesz zagrać. W tym przykładzie posłużymy się jedną z najlepszych gier, które kiedykolwiek powstały - Half-Life.



2 Kiedy wybierzesz tryb Multiplayer oraz opcję Internet Game, Half-life automatycznie połączy się z centralnym serwerem i zaproponuje listę aktualnych turniejów. Dowiedz się także, czy potrzebujesz uaktualnienia.



3 Gry, które mają niski ping, będą działać szybciej, ale możesz wybrać dowolny serwer - np. ze względu na ulubioną mapę. Zaraz po tym możesz zacząć rozgrywkę w wirtualnym świecie przeciwko prawdziwym wrogom.

wybrać opcję Multiplayer, a następnie Internet Game. Spowoduje to połączenie do serwera gier WON, którego używa Half-Life. Zaraz potem pojawi się lista dostępnych rozgrywek, do których można się przyłączyć. Wybierz tę, która jest wskazywana jako najszybsza (cztery kropki lub więcej), i przygotuj się do jatek...

Graj z przyjaciółmi

A co z pozostałymi grami? Na tej stronie zaraz się nimi zajmiemy...

Mimo że Half-Life jest doskonałą grą do celów sieciowych, istnieje jeden tytuł, który stał się synonimem zabawy online - zowie się Quake. Jeżeli lubisz szybką, ostrą jazdę i lubisz patrzeć wrogowi prosto w oczy, tej gry nie da się pobić. Musisz być jednak bardzo dobry, żeby mieć szansę w Sieci.

Najnowszą wersją jest Quake III Arena i odpalenie jego trybu multiplayer wygląda bardzo podobnie, jak w przypadku Half-Life, ale zamiast logowania się do serwera WON, Quake III łączy się ze swoim własnym i wyrzuca długą listę dostępnych rozgrywek. To jednak nie najlepszy sposób wybierania odpowiedniego miejsca do grania - na takich listach nie ma kompletu dostępnych serwerów. Ale Quake nie jest osamotniony pod tym względem. Unreal Tournament wygląda podobnie i bardzo szybko będziesz marzył o czymś lepszym.

Jeżeli chcesz dokładniej określać miejsce rozgrywki i osoby, z którymi grasz, możesz ściągnąć świetny program o nazwie Gamespy. Pokazuje on w przystępny sposób wszystkie dostępne serwery i zaraz po połączeniu się do Internetem podaje, ile osób gra w daną grę, kim oni naprawdę są i całą masę innych informacji. Możesz ściągnąć kopię tej aplikacji z serwisu www.gamespy.com.

Następny poziom

Granie w losowo wybrane tumieje w Half-Life'ie jest w porządku i bez problemów można na tym poprzestać, nie patrząc na inne, bardziej zaawansowane sposoby zabawy. Jednak w ten sposób omija cię poważny aspekt sieciowej rozrywki. Jedną z najistotniejszych nowości wprowadzonych w grach online był pojedynek zespołów - nie jesteś tam samodzielną jednostką, ale częścią grupy. Następnym, subtelnym, ale istotnym usprawnieniem były rozgrywki typu Zdobądź Flagę (Capture the Flag - CTF) - teraz zespół ma konkretny cel. Większość sieciowych gier oferuje

Rozejrzyj się

Niektóre gry w Sieci wymagają znacznie więcej zaangażowania niż inne.

Jeżeli przyglądasz się od pewnego czasu światowi gier online, zapewne spotkałeś się z opowieściami o tytułach Ultima Online, Everquest lub Asheron's Call. Są one specjalnie traktowane, gdyż magię w nich zasadniczo różni się od innych gier sieciowych - trzeba zapłacić, żeby w nie zagrać. Może to brzmieć jak kosztowna zabawa, ale porównaj z innymi tytułami, nie chodzi o cenę, ale o jakość. Wszędzie tam się bawi, aby uzyskać coś więcej.

Wszystkie trzy tytuły to gry RPG, które pozwalają się wcielić w wirtualną osobę. Ultima Online oferuje nawet wirtualny dom i wirtualną ziemię, którą można kupić lub wywalczyć. Zasady opłat za te gry można znaleźć w serwisach producentów, ale pod warunkiem, że masz karty kredytowe. Wszystko jest raczej proste - serwery znajdują się w Europie. Jeżeli lubisz nieco bardziej klimatyczne gry, to zdecydowanie warto się zastanowić nad tymi pozycjami.



Gry z niską wartością ping będą działać szybciej, ale możesz wybrać dowolny serwer. Wirtualna rozrywka z rzeczywistymi przeciwnikami daje dużo satysfakcji.

je całe mnóstwo sposobów, które mogą ci odpowiadać lub nie. Warto przejrzeć instrukcję, aby przekonać się, jakie warianty są dostępne.

W Quake III Arena możesz grać w CTF, klasyczny zespół albo na wiele innych sposobów. Unreal Tournament oferuje nawet więcej - całe mnóstwo zadań taktycznych, które musi wykonać zespół. Dodatkowo, dzięki modyfikacji, która za pomocą opanowania świata, możesz wcielić się w terrorystę albo w komandosów w grze Half-Life Counter Strike - najświeższy przykład sieciowej zabawy.

Takie modyfikacje (zwane także modami) są dodatkami oferowanymi do oryginalnej gry. A co najważniejsze - są darmowe. Każdy z nich może wydłużyć życie gry o kilka tygodni, a nowe mają się już niedługo pojawić. Po prostu podglądaj, jakich modów używają ludzie w programie Gamespy, i jeżeli zauważysz, że któryś jest popularny, na pewno warto go ściągnąć.

Gry za darmo?

Skoro już posmakowałeś sieciowej rozrywki, dlaczego nie posunąć się o krok dalej i zacząć kupować gry przez Internet albo jeszcze lepiej - ściągać je za darmo.

Kiedy chwilę pograsz w Sieci, zorientujesz się, że naprawdę istnieje cała społeczność osób lubiących się w przekazywaniu sobie porad, podpowiedzi, pomysłów i informacji o aktualnych promocjach. Oczywiście możesz skorzystać z dobrych rad, nie oferując nic w zamian, ale przecież dawanie jest równie przyjemne jak branie, więc warto zapoznać się z kilkoma dobrymi serwisami i przekazać wiedzę o nich nieświadomym kumpłom.

Darmowe żarcie

Pierwszym z takich serwisów, którym warto się przyjrzeć, jest Freeloader (www.freeloader.com) - można z niego ściągnąć komercyjną wersję gier. Kiedy pierwszy raz to zobaczysz, pomyślisz, że to zbyt piękne, żeby było prawdziwe. Po zarejestrowaniu, otrzymujesz 500 wirtualnych kredytów do wydania. Masz także możliwość zarabiania dodatkowych "pieniędzy" przez czytanie tekstów reklamowych. A później będziesz mógł przejść od razu do sekcji z grami, gdzie można znaleźć takie klasyki, jak Grand Theft Auto, Hidden & Dangerous, Jimmy White 2 i wiele więcej...

Dwie gry, które są na pewno godne uwagi, to Legends of Cosrin oraz Pure Football. Pierwsza z nich polega na chodzeniu po lochach (w stylu MUD). Posiada prosty, tekstowy interfejs, ale bogactwo postaci, zadań i miejsc do zwiedzenia w zupełności to rekompensuje. Możesz samodzielnie przedzierać się przez ten świat albo przyłączyć się do jednej z grup, aby mieć większe szanse na przeżycie. Druga gra to symulator ligi piłki nożnej w stylu fantasy. Jest to naprawdę dobrze wykonana zabawka.

Ty mały oszuście

Zanim pozostawimy was samych w wielkim świecie sieciowej zabawy, jest jeszcze jedna rzecz, o której trzeba wiedzieć - oszustwa. Powinno się grać uczciwie, ale nie wszyscy stosują się do tej reguły. Cheaterzy są niemiłe widziani w tym towarzystwie... Zatem wspólnie i uczciwie zabawmy!

Zagraj w inną grę

Nie wiesz, jakie gry z twojego ulubionego gatunku mają możliwość rozgrywki sieciowej? Spójrz poniżej...

W tym artykule skoncentrowaliśmy się na strzelankach, ponieważ są one najbardziej popularne i nie powinniśmy mieć problemu ze znalezieniem chętnych do rozwalki przeciwników. Jednak nie oznacza to, że nie istnieją

nieco spokojniejsze zabawy - jest ich o wiele więcej, niż myślisz. Warto przejrzeć kolekcję gier w poszukiwaniu tytułów z możliwością gry online. Obok znajduje się tylko skromna część wszystkich sieciowych tytułów.

Akcja	Quake III Arena, Unreal Tournament, Half-Life
RPG	Ultima Online, Everquest, Asheron's Call, Legends of Cosrin
Gry zręcznościowe	Half-life Counter Strike, Quake III Capture the Flag
Strategia	Warzone 2100, Ground Control, Homeworld: Cataclysm, Alpha Centauri, Civilization II
Gry wojenne	Myth 2, Age of Empires, AOE II, Allegiance, Close Combat
Wyścigi	Rally Master
Simulatory	Air Attack, EF 2000, MS Flight Simulator 2000, Fighter Ace
Sportowe	Links LS 2000, Microsoft Golf 1999
Zarządzanie	Pure Football
Tradycyjne	Chess, Checkers, Boggle, Backgammon



Podдай się magii dźwięku Dolby® Digital



Przeżyj to sam. Zrób następny krok i wprowadź najwyższej jakości dźwięk Dolby® Digital 5.1 do swojego domowego studia. Legendarne karty Sound Blaster Live! z nowej serii 5.1 dzięki wbudowanemu dekodownikowi Dolby® Digital 5.1 oraz mocy procesora dźwięku EMU10K1 oferują jakość urządzenia studyjnego Dolby® Digital. Teraz wystarczy dodać zestaw głośników 5.1, na przykład nasz system DeskTop Theatre 5.1 DTT2200, a będziesz mógł rozkoszować się magicznym dźwiękiem Dolby® Digital podczas tworzenia, słuchania muzyki, oglądania filmów oraz skorzystać w trakcie gier z dodatkowych efektów technologii EAX i DirectSound 3D. Zapraszamy na naszą stronę Internetową: www.europe.creative.com

Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Ir) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data/Actebis PL (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd.
Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories.
Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Jak to zrobić

Na naszej płycie CD znajdziesz oprogramowanie, do poprawienia wyglądu cyfrowych zdjęć, które chciałybyś wykorzystać na stronach WWW, w projektach DTP czy albumach.

oprac. Łukasz Nowak

Cyfrowa fotografia oferuje więcej możliwości niż tradycyjna metoda robienia zdjęć. Możesz dzięki niej dołączyć swoje fotki do projektów DTP (na przykład plakatów, ulotek czy wypracowań) albo poprawić wygląd strony WWW, a nawet stworzyć sieciowy album z rodzinnymi zdjęciami. Jest jeszcze jeden powód, dla którego warto nauczyć się sztuki cyfrowej obróbki obrazów - odtąd nie będziesz już więcej pstrykał fotek, ale przygotowywał potencjalne dzieła sztuki.

Istnieją dwa sposoby na tworzenie cyfrowych obrazów. Pierwszym jest inwestycja w płaski skaner, a w dzisiejszych czasach można za mniej niż 600 zł dostać bardzo przyzwoite urządzenia. Drugi sposób jest związany z "nieco" większym wydatkiem, a mia-

nowicie zakupem aparatu cyfrowego. Dzięki niemu będziesz mógł natychmiast przesłać zdjęcia do komputera bez czekania, aż laboratorium je wywoła.

Niezależnie od sposobu, w jaki otrzymasz swoje cyfrowe fotki, prawdopodobnie napotkasz na dokładnie te same problemy. Zostawimy techniki twórcze na inny artykuł, a zajmiemy się podstawami. Na początku będziesz musiał usunąć drobne błędy, które mogą psuć przyzwoite zdjęcie. Tutaj tkwi całe piękno cyfrowej obróbki obrazu. Można naprawić wszystko: od błędów naświetlenia po złe kadrowanie. Warto także poprawić nienaturalne cienie tworzone przez sztuczne źródła światła, usunąć różnego rodzaju zadrapania lub obrócić nieco całe zdjęcie, pozbywając się morderczego efektu "skrzywio-

Wydruki

Właściwy rozmiar odbitki

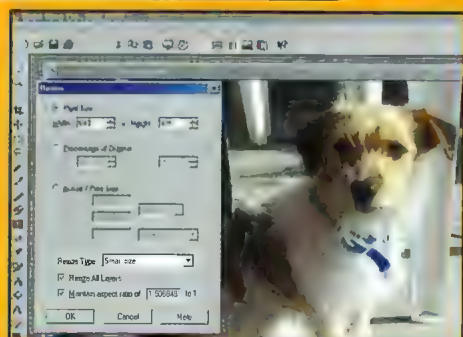
Zmiana obrazu w przypadku zdjęć przeznaczonych dla serwisów WWW jest prosta, gdyż trzeba postąpić się wyłącznie pikselami. Jeśli zdjęcia mają być wykorzystane w materiałach drukowanych, sprawa staje się nieco bardziej złożona, gdyż trzeba uwzględnić ich rzeczywisty rozmiar (w calach lub centymetrach) oraz rozdzielczość (w dpi - punkty na cal).

Oba te parametry są ze sobą związane, więc to samo zdjęcie może mieć niską rozdzielczość, ale duży rozmiar, lub wysoką rozdzielczość, ale wtedy będzie mniejsze. Wszystko to bez zmiany choćby jednego piksela (tylko wielkości, z jaką zostaną wydrukowane). Łatwo się w tym wszystkim pogubić, więc najlepiej najpierw ustawić rozdzielczość (200 lub 300 dpi wystarczy do drukowania na wysokiej jakości drukarkach atramentowych). Następnie trzeba zmienić rozmiar obrazu w punktach, aby posiadał odpowiednią wielkość fizyczną.

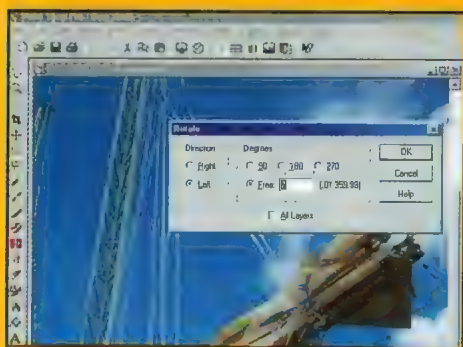
nego horyzontu". Cyfrowa obróbka pozwala szybko zrobić rzeczy, które tradycyjnymi metodami zajęłyby ekspertowi wiele godzin w ciemni. Pokażemy wam, jak zrobić wszystkie te rzeczy, wykorzystując program Paint Shop Pro, jednak można do tego celu zastosować prawie każdy popularny program graficzny. Nazwy funkcji i okienek mogą się różnić, ale podstawowe zasady pozostaną niezmienione.

Poprawianie cyfrowych zdjęć

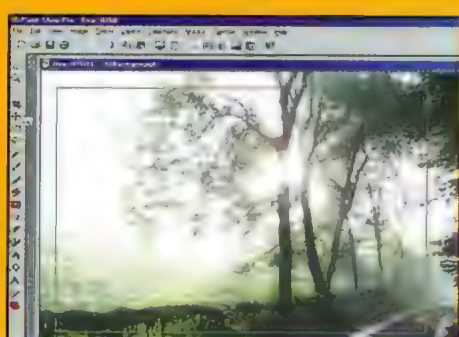
Krok po kroku



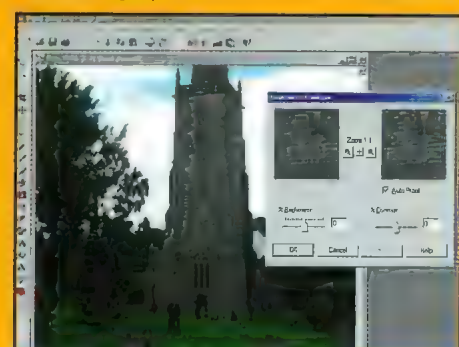
1 Jeżeli wykorzystujesz zdjęcie na stronie WWW, prawie na pewno będziesz musiał zmienić jego rozmiar. Grafika Web jest mierzona w pikselach i rzadko kiedy będziesz potrzebował obrazków większych niż 640 x 480 punktów. W programie Paint Shop Pro zmienia się rozmiar obrazków za pomocą funkcji **Resize** z menu **Image**.



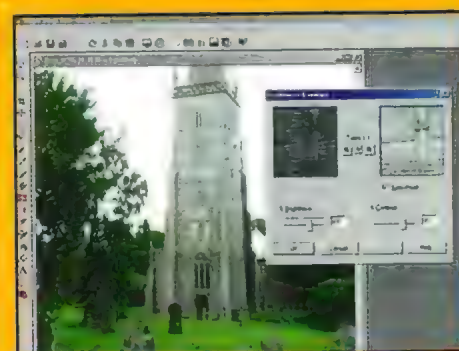
3 Czasami zdjęcia zostają nieco przekrzywione w trakcie skanowania, czasem też nie trzymasz aparatu prosto, kiedy pstrykasz swoje dzieło. Tak czy owak, wybierz opcję **Rotate** z menu **Image** (lub wcisnij [Ctrl] + [R]) i wpisz kąt, o który chcesz obrócić obraz, aby usunąć przekrzywienie kadru.



2 Zaznacz opcję **Maintain aspect ratio**, zanim zaczniesz zmieniać rozmiar. Możesz także najpierw wykadrować fragment zdjęcia za pomocą narzędzia **Crop**, zaznaczając prostokątem obszar, który ma pozostać po obcięciu. Podwójne kliknięcie wewnątrz tego prostokąta usuwa wszystko, co jest poza nim.



4 Zmiana rozmiaru, przycinanie i obracanie to trzy czynności, które zapewne będziesz musiał wykonać na początku pracy z każdym obrazem. Często także trzeba zmienić jasność, aby poprawić błędy ekspozycji. Wybierz funkcję **Adjust** z menu **Colors**, a następnie **Brightness/Contrast** z podmenu, które się pojawi.



5 Pamiętaj przy tym, że zmiana jasności zdjęcia przy okazji często usuwa cienie i poblaski. Aby tego uniknąć, należy zwiększyć wartość parametru o nazwie **Kontrast** za każdym razem, gdy zwiększa się jasność obrabianego zdjęcia. Przesuń potencjometr, aby zobaczyć, jaki otrzymasz rezultat.



7 Skanowane zdjęcia mogą często posiadać zadrapania czy wgniecenia. Można je usunąć za pomocą narzędzia **Clone Brush** programu Paint Shop Pro. Trzeba kliknąć prawym przyciskiem nieuszkodzony fragment, a następnie zamalować zadrapanie. Aby zmienić rozmiar pędzla, będziesz musiał otworzyć paletę **Tool Options**.



6 Zdjęcia wykonywane wewnątrz budynków mogą mieć żółtawy lub zielonkawy odcień wywołany przez sztuczne światło. Jednym ze sposobów na pozbycie się tego (w tym przypadku nadmiaru różu) jest otwarcie okna **Hue/Saturation/Lightness** z menu **Colors** => **Adjust** i skorygowanie pozycji suwaka **Hue**, aż kolory będą wyglądać lepiej.



8 Gdy już przyniesiesz, obrócisz i skorygujesz błędy zdjęcia, możesz jeszcze poprawić wygląd obrazów, które będą oglądane na monitorze. Zrobisz to za pomocą filtra o nazwie **Sharpen**, który dodaje nieco ostrości scenom z dużą liczbą detali. Znajdziesz go bezpośrednio w menu **Image**.

Jak ustawić wartości domyślne

Jak to zrobić

Zaraz dowiesz się, jak szybko i skutecznie rozwiązać problem z jednym z najbardziej denerwujących usprawnień systemu Windows, jakie kiedykolwiek wymyślono. Ułatwisz sobie życie, idąc w nasze ślady...

oprac. Łukasz Nowak

Windows automatycznie ustawia domyślną drukarkę, przeglądarkę sieci Web, połączenie z Internetem i wygląd folderów. Często bez wcześniejszego pytania ciebie o zgodę. Na pewno nierzadko ustawienia te nie odpowiadają twoim codziennym potrzebom. Dla przykładu, jeżeli posiadasz dwie drukarki podłączone do komputera, Windows wybierze domyślny sterownik za pierwszym razem, kiedy coś wydrukujesz. Prawdopodobnie częściej używasz jednej drukarki niż drugiej. Jeżeli zdarzy się, że system wybierze zły sterownik i za każdym razem, zanim zaczniesz drukować, będziesz musiał go zmienić, może to stać się dosyć frustrujące. To samo może się dzieć, jeżeli w swoim komputerze masz więcej niż jedno połączenie z siecią, przeglądarkę Web czy program

graficzny. Wartości domyślne sięgają jednak znacznie głębiej. Windows potrafi otwierać każdy folder z osobną w jednym z kilku trybów. Aby się o tym przekonać, kliknij dwukrotnie ikonę **Mój komputer** i przejrzyj menu **Widok** w oknie, które się pojawi. Masz tam możliwość dokonania wyboru pomiędzy trybami **Duże Ikony**, **Małe Ikony**, **Lista**, **Szczegóły** oraz (w zależności od wersji Windows, którą posiadasz) **Nagłówki**.

Większość osób ma swój ulubiony sposób wyświetlania folderów, na przykład w redakcji preferujemy widok **Szczegóły**, gdyż jest bardzo przejrzysty i dostarcza najwięcej informacji o plikach. Problemem jest fakt, że Windows domyślnie używa dużych ikon. Jednak przy odrobinie wiedzy o sys-

temie można ten parametr zmienić na dowolny inny. Czytaj dalej, szanowny czytelniku, żeby dowiedzieć się więcej.

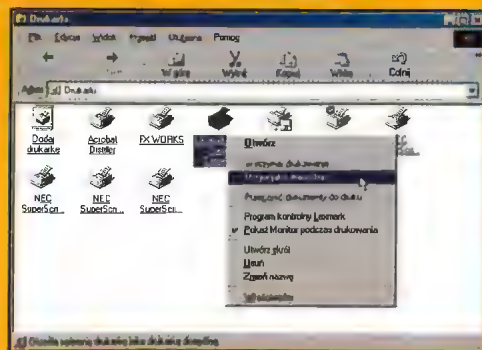
Wariacje

Wersje systemu Windows

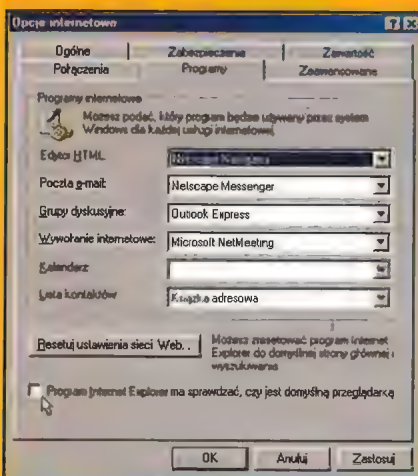
W zależności od posiadanej wersji systemu Windows (poczynając od Windows 95 aż do Windows Me) wygląd menu, które musisz otworzyć, będzie się zmieniał. Na przykład funkcja **Opcje Folderu** w Windows 98 znajduje się na dole menu **Widok**, tymczasem w Windows Me umieszczono ją na górze menu **Narzędzia**.

Zmiana przypisania rozszerzeń plików w Windows Me jest o wiele prostsza - wystarczy zaznaczyć dany typ w **Opcjach Folderu**, kliknąć przycisk **Zmień** i wybrać program, którym chcesz otwierać dany rodzaj plików. W systemach Windows 95/98 trzeba kliknąć **Edytuj**, następnie **Otwórz** i jeszcze raz **Edytuj**. Później pojawi się okienko, z którego będziesz musiał ręcznie wybrać plik wykonywalny programu przeznaczonego do uruchomienia.

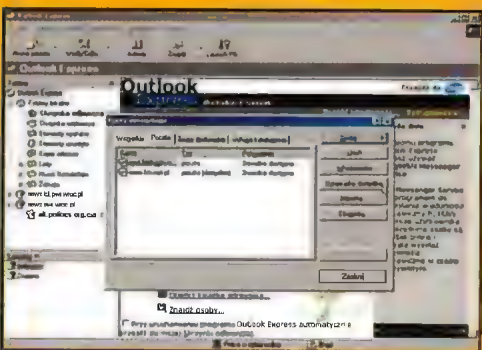
Krok po kroku



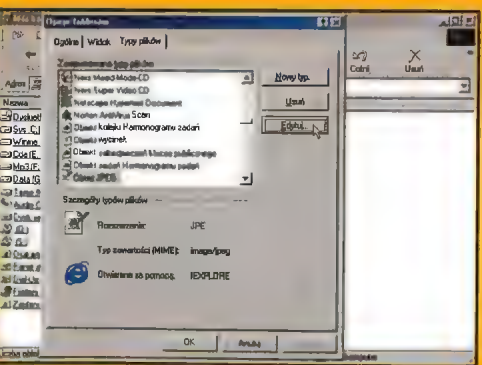
1 Sterowniki drukarek umieszczone są w folderze Drukarki wewnątrz Panelu Sterowania. Szybszym sposobem na dotarcie do nich jest kliknięcie Start=>Ustawienia=>Drukarki. Aby ustawić domyślny sterownik, kliknij prawym przyciskiem ikonę drukarki, która Cię interesuje, i wybierz Ustaw jako domyślną.



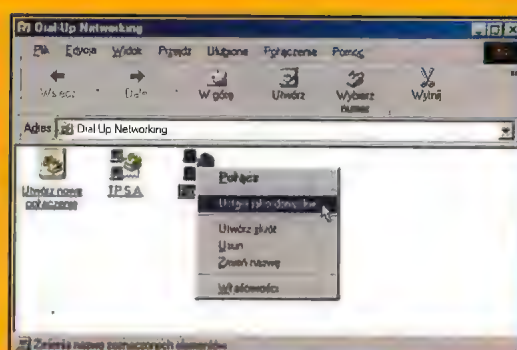
3 Kliknij Start=>Ustawienia=>Panel Sterowania i wybierz Opcje Internetowe. W karcie Programy możesz ustawić, jaki program ma być domyślnie używany do odbierania poczty. Zaznacz opcję na samym dole, aby Internet Explorer sprawdził, czy jest główną przeglądarką systemu.



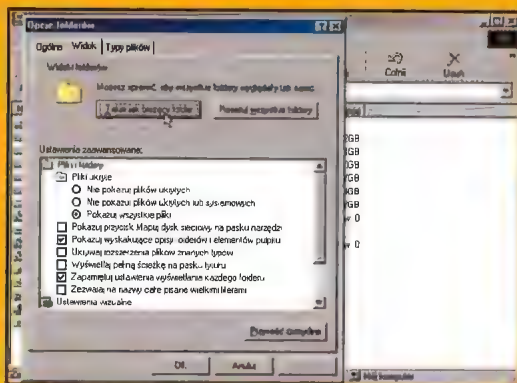
5 Outlook Express umieści twój standardowy adres e-mail w polu Od: każdego listu, który będziesz tworzył. Możesz ustawić swój domyślny adres poprzez Narzędzia=>Konta, a następnie w karcie Poczta kliknąć przycisk Ustaw jako domyślny.



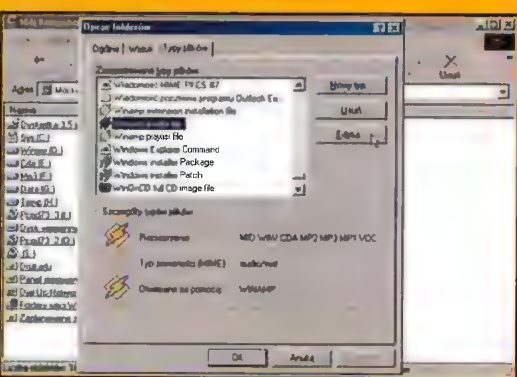
7 Kliknięcie pliku MP3 spowoduje uruchomienie domyślnego programu do odtwarzania muzyki. Aby wskazać wybraną aplikację, uruchom Opcje Folderów z menu Widok lub Narzędzia (w zależności od wersji Windows, którą posiadasz) i powtórz procedurę z punktu szóstego, ale dla plików z rozszerzeniem MP3.



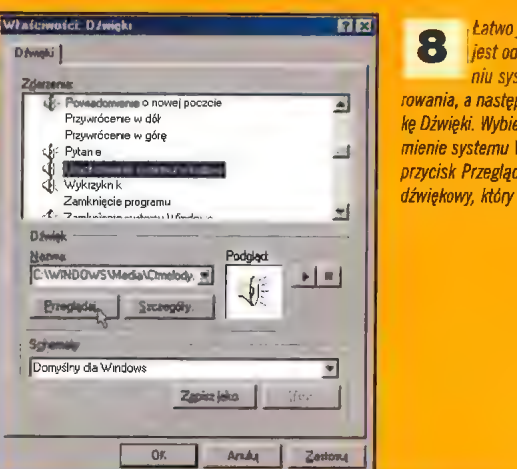
2 Kliknij dwa razy ikonę Mój komputer i wybierz Dial-Up Networking. Jeżeli go tam nie znajdziesz, możesz także poszukać w Start=>Ustawienia. Po prostu kliknij którąś z poleceń prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu opcję Ustaw jako domyślną.



4 Aby zmienić domyślny wygląd wszystkich folderów, otwórz dowolny z nich (Mój Komputer jest równie dobry, jak każdy inny) i zmień jego wygląd, używając funkcji z menu Widok. Następnie wybierz Opcje Folderów z menu Narzędzia i w karcie Widok kliknij przycisk Takie jak bieżący folder.



6 Jeżeli dostajesz w załącznikach do listów pliki z grafiką, komputer załaduje domyślny program malarski, aby je otworzyć. W dowolnym folderze kliknij Widok=>Opcje Folderów i wybierz zakładkę Typy Plików. Znajdź pozycję JPEG i kliknij Zmień lub Edytuj, aby przypisać im program, którego chcesz używać.



8 Łatwo jest zmienić dźwięk, który jest odtwarzany przy uruchomieniu systemu. Otwórz Panel Sterowania, a następnie kliknij dwa razy ikonę Dźwięki. Wybierz z listy pozycję Uruchomienie systemu Windows, a później kliknij przycisk Przeglądaj, aby znaleźć inny plik dźwiękowy, który ma być odtwarzany.

Cyfrowe wideo

Dawno minęły już czasy, kiedy edycja domowego filmu wideo zajmowała całe wakacje i kończyła się pełnym śmietnikiem zużytych kaset. Teraz potrzebujesz już tylko bardzo dużej pamięci. Kosmiczny małpiazon zaraz wszystko wykadruje...

oprac. Łukasz Nowak

Czy kiedyś zdarzyło się wam edytować domowe wideo na zwykłych magnetowidach? Jeżeli ktoś nie doświadczył tej przyjemności, to informujemy, że wymaga to niewiarygodnej ilości sprzętu, cierpliwości i wysokiej tolerancji na kiepski efekt końcowy. Ze względu na swoją naturę analogowa technologia wideo nigdy nie była przeznaczona do takich celów i w trakcie procesu edycji każda kopia, lub zestaw kopii, pogarsza jakość obrazu. Jeśli zaraz po nakręceniu materiału nie był idealny, na końcu obraz będzie wyglądał jak rozgnieciony banan.

Można łatwo wykonywać skomplikowaną edycję oraz łączenie ścieżek audio i wideo na poziomie zbliżonym do telewizyjnego.

Na szczęście technologia cyfrowa zapewnia alternatywę: DV lub Digital Video. Przyszli Spielbergowie mogą wyposażać się w kamerę DV podłączoną do nowo-

czesnego komputera PC. W rezultacie otrzymujemy obraz, który jest o wiele lepiej wyglądający niż ten, który otrzymujemy z taśmy DV. Mówimy: niewielkiej kompresji, gdyż jej współczynnik to około 1:5. Jej główną funkcją jest zmniejszenie poboru prądu przez mechanizm przesuwu kasy. W rezultacie, kiedy film jest przekazywany do komputera PC, rozmiary plików są wielkie – możesz się spodziewać, że jedna minuta z łatwością zajmie nawet 800 MB. Kiedy dane są już we wnętrzu peceta, można wykorzystać oprogramowanie do edycji, aby nieco zmniejszyć rozmiar plików. "Więc to wszystko jest takie proste?", może ktoś zapytać. "Tak, takie proste", odpowiadamy. Zadziwiająco, co? Zalety cyfrowej obróbki są niezliczone, ale najważniejsza z nich to całkowite zachowywanie jakości obrazu we wszystkich kopiach. Dzięki temu można łatwo wykonywać skomplikowaną edycję oraz łączenie ścieżek audio i wideo na poziomie zbliżonym do telewizyjnego. Wszystko wygląda o wiele lepiej i bardziej profesjonalnie. Więc gdzie tkwi haczyk? W zasadzie tylko w jednym miejscu – potrzebujesz naprawdę napakowanego peceta, aby w ogóle zacząć zabawę.

Technologia DV

Zasada działania kamery DV jest bardzo podobna do tej, stosowanej w cyfrowych aparatach fotograficznych. Obrazy są skupiane na światłoczułym elemencie krzemowym, który przekształca obraz na impulsy elektryczne i po dokonaniu niewielkiej kompresji zapisuje go (razem z dźwiękiem) na taśmie DV. Mówimy: niewielkiej kompresji, gdyż jej współczynnik to około 1:5. Jej główną funkcją jest zmniejszenie poboru prądu przez mechanizm przesuwu kasy. W rezultacie, kiedy film jest przekazywany do komputera PC, rozmiary plików są wielkie – możesz się spodziewać, że jedna minuta z łatwością zajmie nawet 800 MB. Kiedy dane są już we wnętrzu peceta, można wykorzystać oprogramowanie do edycji, aby nieco zmniejszyć rozmiar plików. "Więc to wszystko jest takie proste?", może ktoś zapytać. "Tak, takie proste", odpowiadamy. Zadziwiająco, co? Zalety cyfrowej obróbki są niezliczone, ale najważniejsza z nich to całkowite zachowywanie jakości obrazu we wszystkich kopiach. Dzięki temu można łatwo wykonywać skomplikowaną edycję oraz łączenie ścieżek audio i wideo na poziomie zbliżonym do telewizyjnego. Wszystko wygląda o wiele lepiej i bardziej profesjonalnie. Więc gdzie tkwi haczyk? W zasadzie tylko w jednym miejscu – potrzebujesz naprawdę napakowanego peceta, aby w ogóle zacząć zabawę.

Podłączenie

Więc jak dostarczyć film do komputera? Generalnie przez interfejs Firewire lub IEEE-1394 – jak właściwie się on nazywa. Będzie potrzebował komputer z kartą Firewire i przewód do podłączenia kamery. W wyglądzie i sposobie użytkowania Firewire jest prawie identyczna jak USB, tyle tylko że dużo szybsza.

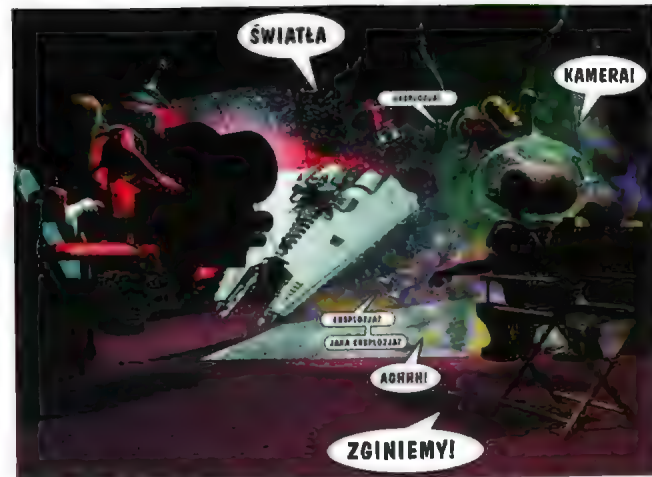
Jednym z interesujących aspektów jest fakt, że wiele tanich kamer ma tylko wyjścia DV, co oznacza, że nie można nagrać filmu DV z powrotem na taśmę. Jest to spowodowane zarządzeniem Unii Europejskiej, które nakłada wyższy podatek na kamery potrafiące na-

grywać obraz z zewnętrznych źródeł. Jeżeli skończy ci się miejsce na dysku, a posiadasz kamerę wyposażoną w złącze DV-in, będziesz mógł skopiować częściowe rezultaty na pojemną taśmę.

Edycja

Gdy film znajdzie się już w komputerze, można się skoncentrować na jego obróbce za pomocą oprogramowania. Na rynku znajduje się wiele rozmaitych pakietów. Niektóre kosztują mniej niż 500 zł i oferują praktycznie wszystkie funkcje, pozwalające na dowolną manipulację ujęciami i łączenie ich w jedną całość. Niektóre ściągają z kamery tylko miniaturki obrazów potrzebne do obróbki, a pełnej jakości obraz otrzymuje się dopiero po zakończeniu całego procesu. Oszczędza to wiele miejsca na dysku i cenny czas.

Wykonywanie ujęć i przejść między nimi jest już standardem każdej aplikacji. Obecnie są one dostarczane także z efektami 3D i na przykład symulacjami wybuchów. Niektóre posiadają tak wiele opcji, że większość ludzi nie potrafiłaby znaleźć zastosowania dla wszystkich z nich. Są one



Sprzęt

Kamery

Canon MV300E MiniDV 5000 zł
Jeżeli pieniądze nie stanowią dla Ciebie problemu, to możesz poważnie zastanowić się nad kupnem tej właśnie kamery. DCR-V2000E jest najlepszym wyborem dla profesjonalistów zarówno w branży filmowej, jak i dziennikarskiej. Sony gwarantuje ciągłą pracę na jednej baterii przez dziewięć godzin oraz trzy niezależne detektory dla każdego z podstawowych kolorów. Może nawet zapisać pojedyncze klatki na kartę pamięci typu memory stick. www.canon.com.pl

Sony DCR-V2000E MiniDV 18 000 zł

Jeżeli pieniądze nie stanowią dla Ciebie problemu, to możesz poważnie zastanowić się nad kupnem tej właśnie kamery. DCR-V2000E jest najlepszym wyborem dla profesjonalistów zarówno w branży filmowej, jak i dziennikarskiej. Sony gwarantuje ciągłą pracę na jednej baterii przez dziewięć godzin oraz trzy niezależne detektory dla każdego z podstawowych kolorów. Może nawet zapisać pojedyncze klatki na kartę pamięci typu memory stick. www.sony.com.pl

Sony DCR-PC5 7000 zł

DCR-PC5 została nagrodzona wyróżnieniem EISA – europejski kamikorder roku 2000/2001, a patrząc na zestaw jej funkcji, nie trudno się temu dziwić. Posiada zestaw 10x wykorzystujący optykę firmy Carl Zeiss oraz matrycę CCD o rozdzielczości 690 K pikseli gwarantującą wysokiej jakości filmy i zdjęcia, które można zapisywać na dołączonym memory sticku. www.sony.com.pl

Panasonic NV DS12B 4000 zł

Jest to jedno z najtańszych urządzeń na rynku, ale mimo to oferuje całkiem dobry zestaw możliwości, poczynając od ośmiu wbudowanych efektów cyfrowych, aż do optycznego zoomu 20x oraz cyfrowego przybliżenia 400x. Posiada także swojego własnego pilota. Niestety nie ma wejścia DV-in. www.panasonic.com.pl

JVC GR-DVL9600 7000 zł

Jakość, którą osiąga ta kamera, jest rewelacyjna dzięki unikalnej matrycy CCD, wyposażonej w technologię o nazwie "progressive scan" i wysoko wydajny procesor. W rezultacie otrzymuje się doskonały obraz o rozdzielczości 500 linii w poziomie oraz 560 w pionie. Jedynym jej mankamentem jest raczej wysoka cena nowych rozwiązań. www.jvc-europe.com

przyjemne w zabawie, ale ile osób chciałoby mieć film z wesela, zaczynający się sekwencją początkową ze starych filmów o Jamesie Bondzie? Jeżeli chcesz co swoich produkcji dokładać złożony dźwięk, będziesz także musiał zainvestować sporo gotówki w zaawansowane aplikacje do miksowania, dzięki którym można przygotować ścieżkę audio przed edycją wideo.

W sumie

Technologia DV jest potężnym skokiem, jeśli chodzi o jakość i prostotę obsługi, w porównaniu do starych, analogowych magnetowidów. Jeżeli posiadasz już mocnego peceta i kamerę DV to potrzebujesz tylko karty Firewire i oprogramowania. Za mniej niż 500 zł kupisz pakiet oferujący możliwości łączenia ujęć i płynnych przejść między nimi. Jedy-



VideoWave III firmy MCI jest niedrogą aplikacją do obróbki filmów. Niedługo ma się pojawić wersja 4, którą można kupić za około 400 zł. VideoWave jest prosta w obsłudze i posiada całą masę funkcji.

nym problemem jest wydajność komputera. Manipulacja na bardzo dużych plikach i odtwarzanie wideo wymaga sporej mocy obliczeniowej, więc jeżeli spróbujesz tego na słabej maszynie, to umrzesz z nudów, czekając na koniec obróbki.

Kamery DV same w sobie stają się coraz tańsze i bardziej rozbudowane. Niektóre z nich mają dzisiaj możliwość wykonywania pojedynczych zdjęć i wbudowane oprogramowanie do edycji. Można się spodziewać, że wkrótce pojawią się wersje wykorzystujące twarde dyski zamiast taśm.

Niezbędny sprzęt

Silny pecet

Edycja cyfrowego wideo wymaga od komputera poważnej mocy obliczeniowej, więc wszyscy właściciele starych Pentium będą musieli kupić coś nowszego. Minimum stanowi zestaw z PIII-400, pamięcią o rozmiarze 128 MB oraz 3 GB wolnego miejsca na dysku. Więcej pamięci i miejsca na dysku będziesz potrzebował, jeżeli zamierzasz produkować dłuższe niż pięciominutowe ujęcia.

Kamera

Za kamerę DV możesz zapłacić od 3000 zł w górę. Wybierz model, który będzie miał dobre soczewki i optyczny zoom. Wysokie cyfrowe powiększenia są kompletnie bezużyteczne. Spróbuj podzielić liczbę pikseli znajdującą się na matrycy CCD kamery przez trzy (dla

czerwonego, niebieskiego i zielonego). Wynik poniżej 200 000 jest zły, a powyżej 400 000 – dobry. Jeżeli możesz sobie pozwolić na więcej, wybierz model ze złączem DV-IN.

Oprogramowanie

Kwota, którą zamierzasz wydać na software, będzie wprost proporcjonalna do tego, co chcesz robić. Droższe zestawy są dostarczane z kartą Firewire i mnóstwem funkcji do obsługi wielu ścieżek audio i wideo. Warto kupić aplikację, która będzie obsługiwała maksymalną liczbę formatów plików.

Karta Firewire

Jeżeli jeszcze nie masz złącza IEEE 1394 Firewire ani karty z oprogramowaniem, będziesz potrzebował interfejsu, aby

podłączyć kamerę do komputera. Zazwyczaj są one dostarczane z podstawowym oprogramowaniem do przesyłania filmów na dysk. Sprawdź, czy oprogramowanie którego używasz, oferuje wsparcie dla danego modelu karty. Koszt w okolicach 500 zł.

CD-RW

Jedną z najlepszych metod na przechowywanie gotowych produkcji jest skonwertowanie ich do formatu VideoCD i wypalenie na płytach CD-R. W tym celu musisz skonwertować film do pliku MPEG1 i nagrać za pomocą odpowiedniego programu, jak na przykład NERO (www.ahead.de). Będziesz mógł to oglądać na telewizorze przy użyciu praktycznie dowolnego odtwarzacza DVD.

Jak to zrobić

Instalacja karty graficznej

Jeżeli chcesz, aby gry i programy multimedialne lepiej wyglądały, nie obejdziesz się bez najnowszego akceleratora graficznego. Oto jak można takowy zainstalować.

oprac. Łukasz Nowak

Gry i programy multimedialne są zdecydowanie najbardziej wymagającymi zadaniami pod względem graficznym z jakimi przyjdzie borykać się twojemu pecetowi. Wydaje się oczywiste, że jeżeli lubisz tego typu aplikacje, to chciałbyś, żeby wyglądały możliwie najlepiej. Bez wątpienia twój komputer ma już zainstalowaną kartę graficzną, ale jeżeli nie wyszczególnisz konkretnego modelu przy zakupie maszyny, raczej nie na eży ona do najlepszych. Najnowsze modele, dzięki "odchudzonej" kości graficznej firmy NVIDIA o nazwie GeForce 2 MX, łączą wysoką wydajność i stosunkowo niską cenę.

Napędza ona urządzenia takie jak ELSA Gladiac MX i sprawia, że gry stają się tak

realne, że prawie można ich dotknąć, a mimo to kosztuje zaledwie 600 zł. Także firmy Creative i Leadtek, Asus oraz Gainward posiadają podobne akceleratory w ofercie. Wszystkie opierają się na kościach z serii MX i kosztują mniej więcej tyle samo. Na prawdę nie było do tej pory tak korzystnej oferty.

Co do instalacji nowej zabawki, nie ma powodów do obaw. Dla większości osób jest to całkiem dobre zadanie jak na pierwsze zetknięcie się z komputerem po zdjęciu jego obudowy. Mimo że zestaw kabli i kości może wyglądać nie

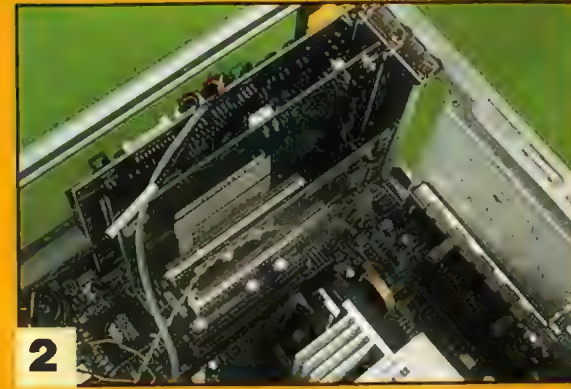
Jeżeli poważnie myślisz o grach i multimedialach, potrzebujesz właśnie tego malenstwa.

co onieśmielają co wnętrze peceta w tej kategorii wyglądają zupełnie proste i zrozumiale.

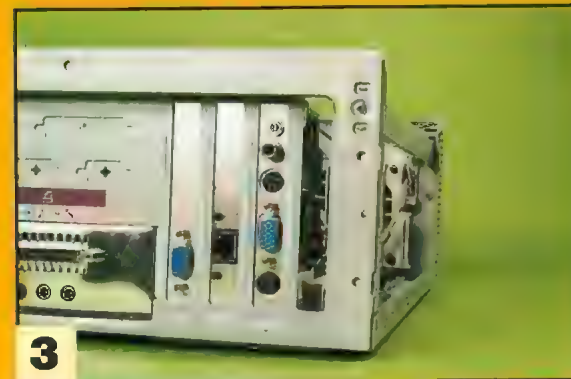
Instrukcja obsługi, którą dostałeś z komputerem, objaśnia, gdzie znajdują się poszczególne elementy maszyny. Na co więc czekasz? Chwyć za śrubokręt i przeczytaj nasz poradnik.



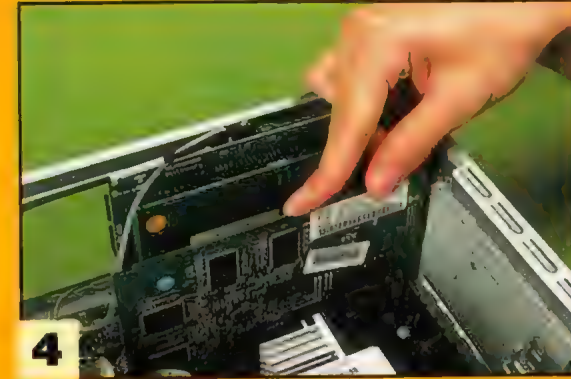
Wyłącz komputer i wyjmij przewód zasilania. Jeżeli nie jesteś pewien, który to, odłącz wszystkie kable z tyłu obudowy. Odkręć śruby trzymające obudowę i zdejmij ją. Dotknij kaloryfera, żeby odprowadzić ładunki elektryczne.



Zdejmij metalową zaślepkę, która może być na gnieździe, aby złącze karty było dostępne z tyłu komputera. Zachowaj śrubkę, która ją przytrzymywała, a także samą zaślepkę – możesz jej kiedyś potrzebować.



Włóż swoją nową kartę graficzną do gniazda. Dopasowanie metalowej części może być nieco kłopotliwe, ale nie rób tego na siłę. Upewnij się, że karta została dobrze umieszczona w gnieździe.



Po włożeniu karty przykręć jej metalową część do obudowy komputera. Dokręć do brzo śrubkę, żeby karta nie wyskoczyła, gdy będziesz do niej podłączał kabel od monitora.



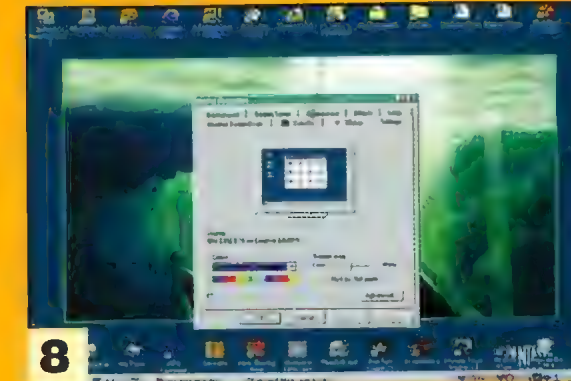
Załącz z powrotem obudowę komputera i podłącz kabel monitora do gniazda na nowej karcie. Możesz teraz także dołączyć kabel zasilania. Przygotuj instrukcję obsługi i płytkę dostarczoną z kartą.



Po uruchomieniu komputera pulpit ustawi się w trybie 16 kolorów i rozdzielczości 640 x 480. Nie ma powodów do paniki – system przywraca standardowe ustawienia w oczekiwaniu na nowe sterowniki do karty.



Włóż do odtwarzacza CD płytę ze sterownikami i poczekaj, aż rozpocznie się instalacja. Wypełniaj polecenia instalatora i polecenia zawarte w instrukcji obsługi. Po zainstalowaniu sterowników będziesz musiał zrestartować system.



To wszystko! Zmień ustawienia ekranu w Panelu Sterowania, aby skorzystać ze wszystkich możliwości nowego sprzętu. Możesz być z siebie zadowolony. Pamiętaj tylko, aby zmienić także konfigurację gier!

Marconi w nowym wydaniu

Zarówno muzyka, jak i filmy całkowicie przeszły już na cyfrowy zapis. Teraz przychodzi pora na małą rewolucję w technologii transmisji radiowej.

oprac. Łukasz Nowak

W dawnych czasach, kiedy radio dopiero zdobywało popularność, całe rodziny zwykły się zbierać przy odbiorniku, oczekując oświecenia, rozrywki i edukacji. Te chwile wydają się być bardzo odległe, odkąd telewizja klepnęła radio w ramię i bezlitośnie zepchnęła je do sypialni, kuchni i samochodów. Ale dobre czasy mogą niedługo powrócić, a to za sprawą dwóch nowych technologii, które przenoszą radio do ery cyfrowej.

Radio istnieje już od blisko 100 lat i do dzisiaj prawie wszystkie stacje, których słuchamy, nadają w starej, analogowej technologii. Fale są rozsyłane przez nadajniki, potem odbierane przez nasze gajki i przetwarzane z powrotem na dźwięk. Ale zupełnie inny sposób transmisji powstał wraz z popularizacją sieci Web, kiedy firma o nazwie Real opracowała technologię przesyłania żywego dźwięku przez Internet. Proces ten nosi nazwę streamingu (jakoś nie powstał odpowiednik tego słowa w języku polskim). Aby słuchać internetowych rozgłośni wystarczy ściągnąć darmowy program o nazwie RealPlayer.

Jeżeli chcesz przekonać się, jak brzmią te wczesne próby transmisji, połącz sznurkiem dwie puszki po groszku, przystaw sobie do ucha jedną i poproś kolegę, aby krzyczał do drugiej. Prawie działa, ale nie do końca. Wczesny Internet był powolny i bardzo obciążony, więc żywy dźwięk często przerywała głucha cisza. Takie problemy należą raczej do przeszłości, od czasu pojawienia się ósmej wersji programu RealPlayer, którą można ściągnąć z serwisu www.real.com. Obecnie jakość dźwięku zaczyna już powoli przypominać radio na długie fale.

Sukces projektu RealPlayer zmusił Microsoft do zastanowienia się nad sprawą, co

zaowocowało powstaniem analogicznej aplikacji. Windows Media Player wykonu-

Firma Real opracowała technologię przesyłania żywego dźwięku przez Internet.

je te same zadania, co RealPlayer, tyle tylko, że używa innego formatu dźwięku. Sieciowe radiostacje nadają sygnały zrozumiałe dla Microsoft Media Player albo dla RealPlayer. Warto więc mieć obydwa te programy. Streaming oferuje jedną, poważną zaletę w porównaniu do analogowej transmisji. Możesz posłuchać tej samej stacji, niezależnie od miejsca na świecie, w którym



Tak wygląda wizja cyfrowego radia przyszłości, przedstawiona przez firmę IDEO.

Internetowe radio

Internet

Słuchaj pod Windows

Świetną cechą pecetów jest to, że nawet jeśli używasz ich do raczej nudnych zadań, zawsze możesz się przy okazji trochę rozzerwać. Następnym razem, kiedy będziesz pisał wypracowanie, otwórz Windows Media Player i wciśnij przycisk Radio. Będziesz mógł posłuchać programów nadawanych w krajach całego świata przez Internet. Oczywiście pod warunkiem, że dysponujesz odpowiednio szybkim łączem. Jeżeli masz Windows 98, prawdopodobnie już masz zainstalowany Windows Media Player. Znajdziesz go klikając przycisk Start w folderze Programy -> Akcesoria. Jeżeli go tam nie znajdziesz, możesz ściągnąć najnowszą wersję pod adresem <http://windowsmedia.com/radio/>.



Rozluźnij się i posłuchaj swojej ulubionej audycji przez Windows Media Player.

się znajdujesz. Słuchacze w Warszawie mogą bez specjalnych problemów odebrać sygnał w rytmie country z Teksasu czy salsa prosto z Hiszpanii. Dodatkowo nie trzeba się znajdować w pobliżu radia, żeby posłuchać ulubionej stacji - wystarczy pecet.

Nie tylko standardowe radia nadają w Sieci. Wiele nowych audycji pojawia się wyłącznie w Internecie, oferując alternatywne brzmienia, a nie zalewający zewsząd pop.

Streaming nie oferuje tak dobrej jakości, jak tradycyjne odbiorniki, ale z całą pewnością można się tego spodziewać po systemach DAB (Digital Audio Broadcasting - cyfrowa transmisja audio). Jest to cyfrowy odpowiednik starych, analogowych odbiorników, tyle tylko że dźwięk jest przesyłany w postaci impulsów, a nie fal. Dzięki temu eliminuje się wszelkiego rodzaju zakłócenia. Jeżeli pamiętasz coś z lekcji fizyki, będziesz wiedział, że fale lubią ze sobą interferować. Analogowy sygnał ma sporo okazji do tego, gdyż odbija się od budynków, wzgórz, okien i wiaduktów na autostradzie. Cyfrowe impulsy nie interferują, a nawet jeśli pojawią się błędy transmisji, odbiornik będzie w stanie je skorygować.

Na świecie od kilku lat wprowadza się całkowicie cyfrową transmisję, jednak niewiele osób jest w stanie pozwolić sobie na wydanie około 700 dolarów na wysokiej klasy odbiornik. Jednak koszty takich urządzeń zaczynają powoli spadać. Psion Wavefinder wykorzystuje komputer PC do dekompresji dźwięku wysyłanego w cyfrowym standardzie, aczkolwiek cena na poziomie 400 dolarów nadal stanowi barierę trudną do przeskokowania. W chwili obecnej Wavefinder nie potrafi robić nic poza odtwarzaniem dźwięku i muzyki, a także wyświetlania nazwy wykonawcy. Wraz z rozwojem cyfrowych radiostacji komputerowe odbiorniki podobne do Wavefindera będą

Domowa sieć

A może by w Quake'a z tatusiem?

Zainstalowanie sieci komputerowej w domu nie jest tak przerażające, jak się wydaje. Właściwie może wyłącznie ułatwić i uprzyjemnić twoje życie. Przekonaj się jak i podłącz się.

oprac. Łukasz Nowak

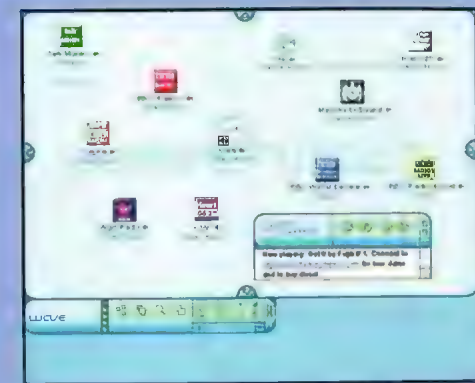
Nie będziemy kłamać, że zbudowanie porządnej sieci komputerowej jest proste. Informatycy w dużych przedsiębiorstwach zarabiają całkiem spore pieniądze. Jednym z powodów jest fakt, że utrzymanie pokaźnych rozmiarów sieci w ciągłym ruchu jest wymagającym (i niewdzięcznym) zadaniem.

Jednak w jakiś dziwny sposób nie przeraża to całej masy zapaleńców, którzy chwytają za wiertarkę i budują sprawne, działające sieci w swoich domach. Cóż takiego sprawia, że pozornie normalni ludzie poświęcają się bez umiaru kablom koncentrycznym, kartom 10BaseT, protokołowi TCP/IP

Cyfrowo

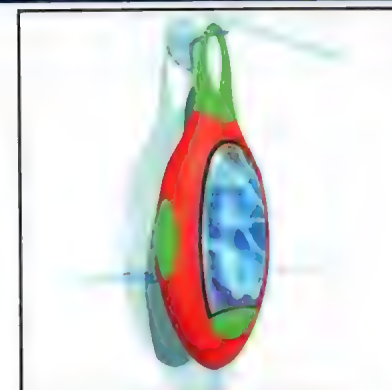
Psion rządzi eterem

Psion Wavefinder nie jest zwykłym odbiornikiem. W czasach kiedy można kupić odbiornik radiowy wbudowany w słuchawkę, pewnym szokiem jest fakt, że Wavefinder ma 68 cm długości, wymaga zasilania z sieci i musi zostać zainstalowany pionowo na ścianie, aby w ogóle chciał działać. Ale za to Wavefinder nie odbiera zwykłych stacji, tylko w pełni cyfrowy przekaz. Kiedy zainstalujesz oprogramowanie na komputerze i podłączysz urządzenie do portu USB, wszystkie dostępne stacje pojawią się jako ikony na pulpicie. Stacje są właściwie pogrupowane w tzw. multipleksy. Można odbierać wszystkie albo tylko część z nich, w zależności od dostępności w danym regionie. Tylko niewielka część populacji cywilizowanego świata ma możliwość odbierania cyfrowego radia, więc sytuacja nie jest jeszcze najlepsza. Jednak jakość przekazu jest identyczna jak w przypadku płyty CD. Można także zapisywać utwory w postaci plików MP3 bez utraty jakości. Odwiedź serwis www.wavefinder.com



Tak wygląda ekran komputera z zainstalowanym oprogramowaniem Psion Wavefinder. W trakcie słuchania widzisz, jaki utwór jest aktualnie odtwarzany i jaki będzie następny.

stanowić odpowiednik teletekstu. Będą wysyłały dodatkowe informacje razem z przekazem dźwiękowym, dzięki czemu będzie można otrzymywać np. wiele danych o aktualnym wykonawcy, jedna ze stacji o nazwie Digizone planuje nawet wysyłanie małych sieciowych gier. Tańsi konkurenci Wavefindera na pewno się pojawią, a Psion sam twierdzi, że będzie produkował przenośne odtwarzacze już za dwa lata. Dzięki komputerom przyszłość cyfrowej radiofonii wygląda raczej obiecująco. □



Oto kolejny koncepcyjny projekt przedstawiony przez IDEO. Tak będzie wyglądać radio pod przyszytym.

i koncentratorom Ethernet? Domowa sieć jest nie tylko wygodna, ale łatwiejsza w przygotowaniu niż wiele osób sądzi.

Ciągły pęd technologii i niskie ceny starych (np. dwuletnich) komputerów PC oznaczają, że posiadanie dwóch komputerów w domu nie stanowi dzisiaj niczego dziwnego.

Wiele rodzin ma w domu więcej niż jeden komputer PC

go. Ale co jeśli tata pisze ważny raport do pracy, mama Ania maluje obrazek kotka Puszka i oboje chcieliby jednocześnie wydrukować swoje prace? Jedną z metod jest przerzucanie drukarki między komputerami. Albo można kupić dwie drukarki. Jednak łatwiejszym (i tańszym) sposobem jest połączenie wszystkich komputerów w sieć i współużytkowanie biednej plujki. To samo dotyczy połączenia z Internetem. Możesz mieć dwa lub trzy komputery, ale nie chcesz zwracać sobie głowy trzema liniami telefonicznymi. Rozwiązaniem jest kupienie

zestawu umożliwiającego dostęp dla wszystkich maszyn z tego samego łącza. Problem z głowy.

Mile z pożytecznym

Ułatwienia na tym się nie kończą. W sieci można z łatwością kopiować pliki między komputerami. Książka adresowa, na przykład, może być dostępna ze wszystkich połączonych maszyn. Albo możesz zacząć pra-

Będziesz potrzebował jakiegoś oprogramowania, aby ruszyć z miejsca.



cować nad dokumentem na jednym peciecie i skończyć na drugim, gdy pierwszy będzie zajęty.

Jednak prawdopodobnie najważniejszą rzeczą, dla której ludzie instalują domowe sieci, jest rozrywka. Na pewno słyszałeś o grach on-line - możesz doświadczyć tego samego uczucia w grach multiplayer przez sieć lokalną i oszczędzić na rachunku telefonicznym. Jest to łatwe w instalacji, a rywalizacja z drugą osobą wnosi zupełnie nowy aspekt do wielu gier. Nie ważne, jaki rodzaj gier lubisz - sportowe, strategiczne, czy wyrzynanki w stylu Quake'a. Prawie każda obecnie produkowana gra współpracuje z siecią.

Jeszcze jedno zajęcie gniazda na płycie głównej! Warto jednak poświęcić je, gdyż ten mały kawałek krzemu jest kluczem do domowej sieci!



Możesz się zastanawiać, jak powstaje domowa sieć. Jednym ze sposobów jest zastosowanie rozwiązania o nazwie peer-to-peer. Jest to najtańszy sposób i wymaga niewielkiej ilości sprzętu. Można stworzyć taką sieć przy pomocy kabla null-modem, szeregowego lub jednego z zestawów PC-to-PC, wykorzystujących łącze USB.

W eterze

Bardziej elastyczny sposób budowania sieci polega na zakupie zestawu sieciowego. Są one oferowane w wielu odmianach i wykorzystują różne technologie. Podstawowy zestaw Ethernet będzie się składał z 4-portowego koncentratora (HUB), dwóch kart sieciowych (PCI lub ISA), kabli oraz prostego oprogramowania. Karty montuje się w każdym z komputerów, a następnie podłącza do huba za pomocą kabli. W końcu należy zainstalować oprogramowanie, co pozwoli uruchomić sieć. Podstawowy problem w takich systemach to okablowanie. Dostatecznie mieć zwoje przewodów łączących się po podłodze. Wygląda to trochę jak w ścianach.

Żargon

TCP/IP

Standard komunikacji cyfrowej, który oznacza Transmission Control Protocol oraz Internet Protocol. Pierwotnie stworzony z myślą o urządzeniach wojskowych. Jego zadaniem jest zajmowanie się sposobem, w jaki dane są kodowane i przesyłane przez sieć. Obsługa protokołu TCP/IP została wbudowana w system Windows.

gicznie, a przy tym sprawia, że odkurzanie staje się masakra. Rozsądniejszym sposobem jest zakup zestawu wykorzystującego przewody telefoniczne i gniazda znajdujące się w ścianach.

Są także inne rozwiązania. Niektóre urządzenia sieciowe są w stanie wykorzystać gniazda zasilania. A jeszcze lepszy rezultat daje użycie bezprzewodowych sieciówek. Najprostszy z takich zestawów wymaga zainstalowania karty w każdej z maszyn - nie jest wymagany koncentrator - dzięki czemu komputery rozmawiają ze sobą na odległość nawet 50 metrów. Ale zanim udasz się w pośpiechu do sklepu i kupisz zestaw sieciowy, mamy jeszcze jedną radę. Przeczytaj dane na pudełku bardzo uważnie i upewnij się, że urządzenia oferują wszystko, czego potrzebujesz. Takie są podstawy domowego sieciowania. Bez wątpienia praktyka jest trudna i pełna problemów przy ustawianiu, sprawdzaniu połączenia i upewnianiu się, że sprzęt i oprogramowanie są poprawnie zainstalowane. Jednak na rynku są dostępne zestawy pozwalające na uruchomienie sieci w 20 minut. Może właśnie tego potrzebujesz.

Gry

Multiplayer

Mając dwa lub więcej komputerów połączonych w sieć, możesz cieszyć się urokami gier on-line. Nie potrzeba do tego specjalnie szybkich łącz, ponieważ gry wymieniają względnie małe ilości danych. To, co jest naprawdę potrzebne to stabilne połączenie - coś, czego Internet zazwyczaj nie zapewnia, ale czemu wszystkie opisywane rozwiązania bez problemów sprostają.

Prawie każda sprzedawana dziś gra zawiera swój tryb multiplayer, a jeżeli masz działającą sieć, gra powinna ją sama rozpoznać. Wystarczy zainstalować ją na wszystkich komputerach i uruchomić opcję gry w sieci. Wykorzystaj najszybszą maszynę w sieci jako serwer i pozwól innym graczom podłączyć się do niego ze swoich pecetów.

Najbardziej znane gry sieciowe (choć tu można by długo dyskutować) to - prawdopodobnie - serie Quake oraz Command & Conquer. Jeżeli interesuje cię strzelanie prosto między oczy, wybierz Quake III Arena, a jeżeli jesteś urodzonym strategiem, to C&C: Tiberian Sun jest w sam raz dla ciebie.



Gra z przyjaciółmi w trybie multiplayer to świetna zabawa!

PowerGene MX

Mocny kolor

Praktycznie nie ma już producenta kart graficznych, który w swojej ofercie nie miałby kilku wariantów urządzeń wyposażonych w kość Nvidia GeForce 2 MX.

Jedną z takich konstrukcji trafiła do naszego laboratorium i zostanie krótko opisana w dalszej części artykułu.

technICK

Tym akceleratorem jest karta zaprojektowana i produkowana przez firmę PowerColor, a nosi nazwę PowerGene MX.

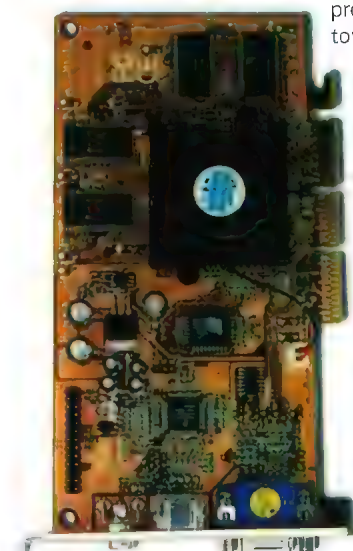
Jest zbudowana przy wykorzystaniu wspomnianego wcześniej, a obecnie chyba najpopularniejszego procesora graficznego, łączącego w sobie niezłą wydajność z dość przystępną ceną. Płyta drukowana przypomina do złudzenia referencyjną, stosowaną w przypadku wersji GeForce 2 GTS, choć różni się nieco zastosowanymi układami. Na procesorze zainstalowano sporych rozmiarów radiator z wentylatorem, choć układ ten nie wydzielą zbyt wiele energii cieplnej. Jednak chłodzenie na pewno przyda się przy przetaktowywaniu częstotliwości działania układu. Zastosowane układy pamięci o czasie dostępu równym siedmiu nanosekundom praktycznie się nie rozgrzewają, co pozwala także dla nich ustalić wyższe wartości zegara. Zostało to potwierdzone doświadczalnie, gdyż uzyskaliśmy lepszą wydajność po ustawieniu częstotliwości na wyższą o około 10% od standardowej, a układy lekko zaczęły się nagrzewać. Przy wyższych wartościach zegara trzeba było postarać się o lepsze chłodzenie pamięci i procesora karty, czyli o lepsze (większe) radiatory i sporych rozmiarów wentylator. Ale było warto, bo karta wytrzymała dwudziestoprocentowy wzrost taktowania zegara. Co prawda wydajność nie wzrosła o taką samą wartość, lecz te kilkanaście klatek więcej w niższych rozdzielczościach może się przyczynić do uratowania naszej wirtualnej skóry lub pancerza.

Producent zamontował na karcie układy i gniazda pozwalające na podłączenie PowerGene MX nie tylko do monitora,

ale także do dowolnego odbiornika sygnału video. W tym przypadku nie dysponujemy pojedynczym złączem S-V deo - jest także drugie, umożliwiające podłączenie przewodu Composite (popularny lubiący), co eliminuje przejściówki, złośliwie lubiące się gubić, gdy są najbardziej potrzebne.

Test	Jednostka	PowerGene MX GeForce2 MX 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps 147,2	151,4 135,2	152,7 152,3	83,9 63,3
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps 126	145,5 106,2		52,6 41,5
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1280X1024	fps 92,3 82,2 54,9 34,1 19,7	92,1 82,2 75,8 56 33,9	94,3 82,3 82,3 70,7	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks 4798	4881	4807	4110
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks 3327	3746	4147	2631
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks 3302	2942		1944

Zestaw testowy: IP III 500MHz, 128 MB RAM PC133, Abit BE6-II v.1.2, Windows 98 SE



Oprócz sterowników producent dołączył aplikację Display Control Panel. Dzięki niej można ustawić nie tylko większość parametrów pulpitu, ale również zapisać kilka najczęściej używanych przez nas konfiguracji karty. Wywołuje się je, wybierając opcję w podręcznym menu. Jedną z zakładek pozwala także na dokładne ustalenie częstotliwości pracy pamięci i procesora karty. Oprócz programu WinDVD, programowego odtwarzacza filmów DVD, znajduje się także krążek z grą Test Drive 5 firmy Accolade.

Podsumowując, do PowerGene MX nie sposób się przyczepić. No, chyba że do angielskojęzycznej instrukcji obsługi. Karta to solidna robota, która spełnia poкладane w niej oczekiwania. Cena sprawia, że można polecić ją każdemu, kto jest w stanie wysupłać taką kwotę.

PowerGene MX

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX
Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x
Pamięć: 32 MB SDRAM
Dodatkowe: wyjścia telewizyjne
Wyjścia TV: Composite, S-Video

Plusy
• przystępna cena
• wyjścia video

Internet:
http://www.ab.com.pl
http://www.powercolor.com.tw

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościelczewska 32
51 416 Wrocław
tel.: (0 71) 324-05 00
fax: (0 71) 324-05 28

Minusy
• mocno się nagrzewa przy podłączeniu

Cena:
525 zł

Nowości Sprzętowe

Ciekłokrystaliczne



W najbliższym czasie w ofercie wrocławskiej firmy AB SA pojawił się nowy monitor LCD marki CTX - model PV505. Przeznaczony jest głównie do zastosowań biurowych i domowych, szczególnie w przypadku ograniczonej ilości miejsca. Jego wymiary to 565 x 483 x 250 mm. Posiada matrycę TFT o przekątnej 15,1" i rozdzielczości 1024 x 768. Częstotliwość odświeżania 75 Hz i krótki czas reakcji monitora sprawiają, że praca z nim nie powoduje zmęczenia. Jedną z jego zalet jest wysoki współczynnik kontrastu, który wynosi 200 do 1 oraz bardzo dobra jasność (luminacja) 200 cd/m². CTX PV505 oferuje szeroki kąt widzenia: góra/dół - 110 stopni oraz lewa/prawa - 150 stopni.

Spełnia on najbardziej rygorystyczne normy bezpieczeństwa (także TCO99). Natomiast zgodność z DPMS sprawia, że charakteryzuje się bardzo niskim poborem energii. Jak wszystkie monitory CTX, posiada menu OSD wyświetlane na ekranie. Dodatkową zaletą CTX PV505 jest unikalna kolorystyka - panel dostępny jest w nietypowych dla tego typu sprzętu kolorach: kości słoniowej, czarnym lub wiśniowym!

Panele LCD marki CTX objęte są 12-miesięczną gwarancją. Sugerowana cena detaliczna brutto to ok. 4999 zł.

www.ab.pl

Zintegrowany



Firma Hewlett Packard Polska ogłosiła wprowadzenie do sprzedaży w Polsce komputera osobistego e-pc, przeznaczonego dla małych i średnich firm. Niewielki, nowoczesny komputer jest urządzeniem niezawodnym, prostym w obsłudze i zarządzalnym w środowiskach sieciowych. Jest gotowy do prowadzenia e-biznesu dzięki zintegrowanemu oprogramowaniu e-Center.

E-pc łączy wszystkie zalety uproszczonej i zmniejszonej gabarytowo konstrukcji (1/4 objętości zwykłego komputera) z szeregiem cech istotnych dla małych i średnich firm.

Sprzęt

Domowe zestawy

Podstawowa sieć

Zestaw NetGear Network Starter Kit jest oferowany w dwóch wersjach. Pierwsza z nich kosztuje zaledwie 300 zł. Za tę cenę otrzymujesz dwie karty sieciowe pracujące z szybkością 10 Mbps oraz 4-portowy hub. Za 500 zł prędkość zostaje podniesiona do 100 Mbps. Jeżeli jednak potrzebujesz dzielić łącze z Internetem, będziesz potrzebował dodatkowego routera lub oprogramowania. Za 700 zł można dostać zestaw 100 Mbps o nazwie LinkSys EtherFast składający się z dwóch kart, koncentratora i doskonałego oprogramowania do dzielenia łącza. Pakiet 3Com OfficeConnect Networking Kit z trzema kartami ISA oraz 8-portowym hubem kosztuje 900 zł.

Wykorzystując linie telefoniczne

Aby uniknąć mało eleganckich kabli, możesz wykorzystać system Zoom HomeLAN. Jedna karta kosztuje około 300 zł. Ta technologia jest jednak wolniejsza od standardowej sieci z koncentratorem. Dokładnie to samo zadanie spełnia komplet ActionTec ActionLink, dostarczany z dwoma kartami w cenie 600 zł. Dodatkowe karty kosztują 300 zł za sztukę. Obydwa rozwiązania umożliwiają dzielenie łącza ze światem w całej sieci.

Bezprzewodowo

Jest to bardziej kosztowna opcja, ale dosyć łatwa w instalacji i nie wymaga użycia huba. Poszukaj w sklepie zestawu Diamond Home Free umożliwiającego komunikację między komputerem i współużytkownikiem drukarek. Kosztuje on około 1000 zł, za co otrzymujesz się dwie karty o zasięgu 50 metrów, pracujące z szybkością 1 Mbps.



Narzędzia tortur czy podstawy konstrukcji sieci? Właściwie obydwa po trochu!

Nowości Sprzętowe

Dzięki nowatorskim rozwiązaniom zwiększono w nim do maksimum czas pracy bez awaryjnej, zmniejszając tym samym zapotrzebowanie na obsługę informatyczną, jednocześnie modułowa konstrukcja znacznie usprawnia serwis. Funkcjonalność e-pc polega nie tylko na łatwości obsługi, ale także na optymalnej organizacji przestrzeni w pracy - e-pc jest wielkości dużej książki, o masie 3,8 kg i atrakcyjnym wyglądzie.

Komputer e-pc tworzy nową kategorię produktów HP, zapoczątkowaną przez komputer e-Vectra. Koncepcję e-pc HP będzie rozwijać w kierunku wydajnych i inteligentnych urządzeń internetowych, które jednocześnie zapewniają oszczędność czasu obsługi i kosztów użytkowania.

Główne parametry techniczne i funkcjonalne e-pc dla małych i średnich firm: procesor Celeron lub Pentium-III, Windows 98 lub Windows 2000, 10/100BT 3Com LAN, nowy modem "in cable" z gniazdem USB, 64 do 128 MB RAM, CD-ROM, karta dźwiękowa i graficzna na płycie głównej, porty: 1 równoległy, 1 szeregowy, 2 PS/2 i 2 USB, programy: Word/Office 2000, HP e-Diag-Tools i e-Centre.

www.hp.com.pl

Ultranagrywanie



ALSTOR, oficjalny dystrybutor firmy PLEXTOR - lidera na rynku napędów CD-ROM i CD-R/RW, zapowiedział wprowadzenie do sprzedaży nowego, jak dotychczas najszybszego modelu nagrywarki: PlexWriter 16/10/40A.

Napęd występuje w wersji wewnętrznej i posiada interfejs ATAPI. Jest pierwszym urządzeniem firmowanym przez PLEXTOR, które przy zapisie nośników CD-R osiąga magiczną do niedawna prędkość 16x. Pozostałe parametry to: zapis nośników CD-RW z prędkością 10x oraz odczyt płyt CD-ROM i CD-DA (audio CD) z prędkością 40x. Nowy Plextor wykorzystuje oczywiście technologię BURN-Proof, ponadto posiada bufor 2 MB. Polskich nabywców ucieszy zapewne instrukcja obsługi napędu z naszą wersją językową.

PlexWriter 16/10/40A miała znaleźć się w sprzedaży w lutym 2001. Cena urządzenia dla końcowego użytkownika wynosi 1300 zł netto.

www.alstor.com.pl

Komputerowa kamera

Logitech, czołowy producent internetowych kamer wideo, ogłasza wprowadzenie pierwszej kamery o podwójnym zastosowaniu. Ten najnowszy produkt powiększył grupę popularnych kamer QuickCam, dzięki którym szerokie rzesze użytkowników (ponad 5 mln) z łatwością kontaktują się za pośrednictwem Internetu. Cena detaliczna ww. kamery to 149,95 USD w Stanach

Sprytne drukowanie

HP Photosmart 1218

Producenci drukarek atramentowych prześcigają się w tworzeniu coraz nowocześniejszych konstrukcji, które oferowałyby użytkownikom wszystkie lub przynajmniej większość dostępnych obecnie technologii. Jeśli mam być szczerzy, to przoduje w tym chyba jednak firma Hewlett-Packard.

Mike-L

Najnowsze drukarki HP zawierają takie nagromadzenie rozwiązań technicznych, których próżno szukać w produktach konkurencji. Model HP Photosmart 1218 wyróżnia się już na pierwszy rzut oka, gdyż obudowę urządzenia wykonano z tworzywa w złotych, szarych i czarnych kolorach, co dodatkowo podkreśla niezwykłość konstrukcji. Dzięki nowoczesnej stylistyce i niecodziennym barwom na biurku nie będą już królować jedynie sterylne beże czy kremowe obudowy akcesoriów. Drukarkę podłącza się do komputera przez dołączony przewód USB, lecz nie stoi na przeszkodzie, by wykonać do niedawna standardowy przewód LPT. Nie jest to jedyny sposób dostarczania danych do drukarki, gdyż producent zainstalował także system komunikacji wykorzystujący promienie podczerwone, dzięki czemu właściciele notebooków czy innych urządzeń pozwalających na tego typu połączenie mogą drukować bez potrzeby podłączania niewygodnych przewodów. Kolejną ciekawostką są otwory z prawej strony panelu sterowniczego, a mianowicie gniazda kart SmartMedia i CompactFlash, umożliwiające drukowanie zdjęć zgromadzonych na tych nośnikach bez konieczności wprowadzania ich do komputera i traceniu cennego czasu. Za pomocą panelu sterowania można wybrać interesujące nas zdjęcie i ustalić wielkość reprodukcji od miniatury aż do wypełnienia całej kartki. Ciekawą opcją jest możliwość wydruku tzw. FotoIndexu, gdzie na jednej stronie znajdują się miniatury wszystkich zdjęć z karty, co jest przydatne przy dokonywaniu z pominięciem komputera. W przypadku gdy na nośniku znajduje się kilkadziesiąt zdjęć poindeksowanych numerami, trudno jest odszukać interesującą nas fotografię, a wśród miniatur łatwo jest znaleźć odpowiednią pozycję. Kolejnym sposobem wykorzystania gniazd jest możliwość przesyłania zdjęć i innych danych z kart do komputera, co jest operacją wygodniejszą niż podłączanie aparatu przewodem do portów peceta.

W tym modelu zastosowano sprawdzoną technologię HP PhotoRet III, która pozwala na umieszczenie kilkunastu kropli atramentu w jednym punkcie obrazu, co umożliwia

wia dokładne wymieszanie, a co za tym idzie - odwzorowanie kolorów na papierze lub innym nośniku. Model 1218 jest w stanie drukować z maksymalną rozdzielczością 2400 na 1200 punktów, co zapewnia doskonałą jakość wydruków. Nowe technologie, zaimplementowane zarówno w sterownikach, jak i elektronice urządzenia, pozwalają na uzyskanie doskonałych rezultatów nie tylko przy wykorzystaniu specjalnych nośników, takich jak papier fotograficzny czy folie, ale także na zwykłym papierze kserograficznym.

W zestawie znajduje się dodatkowe urządzenie, dzięki któremu można drukować po dwóch stronach arkuszy bez konieczności wyjmowania ich z podajnika i odwracania, co często doprowadzało użytkownika do szewskiej pasji, szczególnie w przypadkach, gdy źle włożyło się kartki i obraz był odwrócony względem pierwszej strony.

Drukarkę dało się bez problemu zainstalować, a podłączenie przez port USB sprawiło, że urządzenie łatwo zostało rozpoznane przez system, który poprosił o kompakt ze sterownikami. Po przejściu opcji dostępnych w sterowniku można troszkę stracić głowę, gdyż jest tam mnóstwo możliwości ustawień, lecz papierowa lub elektroniczna (plik PDF) instrukcja pozwoli na zapoznanie się z tymi pozycjami. Drukarka charakteryzuje się bardzo niskim poziomem hałasu wytwarzanego podczas pracy, co wydatnie wpływa na komfort użytkowania produktu HP.

Dołączone w zestawie oprogramowanie pozwala na gromadzenie, segregowanie i dość zaawansowaną obróbkę zdjęć, rysunków i grafik. To z kolei wiąże się z szybkością pracy. Ta aplikacja jest ArcSoft PhotoImpression. Drugim program w zestawie to ArcSoft PhotoMontage, umożliwiający zamianę zdjęć na mozaikę składającą się z miniaturowych grafik i fotografii znajdujących się na krążku, a dobieranych za pomocą specjalnych, skomplikowanych algorytmów. W pierwszej chwili efekt może troszkę zdziwić, lecz jeśli przyjrzymy się wydrukowi takiej mozaiki lub powiększymy obraz na ekranie, to naprawdę możemy wpaść w podziw (ja wpadłem... w podziw oczywiście).

HP Photosmart 1218 jest doskonałą propozycją dla osób mających cyfrowe aparaty fotograficzne i potrzebujących drukarki, która dobrze przeniesie je na papier czy inny nośnik.

HP Photosmart 1218	
Dane techniczne: Liczba kolorów: 4 (czarny + 3 kolory) Format wydruku: do A4 Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi Podłączenie: LPT, USB, InfraRed, karty pamięci Technologia druku: termiczna Bulion: 16 MB	Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o. ul. Szturmowa 2A 02-678 Warszawa tel.: (0 22) 565-77-00 faks: (0 22) 565-76-00
Plusy • możliwość druku bezpośredniego z kart pamięci • cicha praca	Minusy • wysoka cena
Internet: http://www.hp.com.pl	Cena: 2110 zł

MX dla każdego

Inno3D GeForce2 MX

Karty firmy Inno3D raczej nie pojawiały się na łamach CD-Action, dlatego ucieszyła nas możliwość sprawdzenia, co też ta firma oferuje swoim klientom. Tym razem padło na urządzenie zbudowane przy wykorzystaniu świeżoścącego tryumfu akceleratora firmy Nvidia, a mianowicie GeForce 2 MX.

Mike-L

Inno3D GeForce 2 MX Value jest kartą, którą charakteryzują przede wszystkim bardzo małe rozmiary, porównywalne do konstrukcji sprzedawanych do niedawna z układami Riva TNT 2 Vanta i M64. Tym razem jednak zamontowany układ ma znacząco wyższą wydajność. Jest

to zastrzeżenie technologii Transform&Lighting, która pojawiła się wraz z pierwszymi układami GeForce 256. Jednakowoż pierwsze kości z rodziny GeForce pobierały takie ilości energii przez złącze AGP, że płyty wyposażone w słabsze układy redukcji napięcia nie wytrzymały obciążenia i po prostu się paliły. Układy MX pobierają znacznie mniej energii a mianowicie jedynie cztery waty (to oczywiście maksimum), co jest wartością cztery razy mniejszą od feralnych akceleratorów. Dlatego z kart takich jak Inno3D GeForce 2 MX Value mogą korzystać m.in. właściciele komputerów ze słabszymi lub starszymi płytami głównymi, odmawiającym pracy z modelem 256.

Test	Wartość	Inno3D GeForce2 MX 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	149,5 132,7	151,4 135,2	152,7 152,3	83,9 63,3
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	143,5 104,4	145,5 106,2	x x	62,6 41,5
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	92 79,8 64,1 42,6 25,1	92,1 79,8 75,8 56 33,9	94,3 x 82,3 70,7 x	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3
3D Mark 99 Max	800x600x16bit	4799	4881	4807	4110
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit Default Benchmark 32bit	3620 3620 2728	3746 3746 2942	4147 4147 x	2631 2631 1944

Zestaw testowy: P III 500 MHz, 128 MB RAM PC133, Adli BE6-II 1.2, oraz Windows 98 SE

Producent zastosował 32 MB pamięci SDRAM w czterech kościach produkowanych w fabrykach Hyundai; czas dostępu wynosi 6 nanosekund. Na procesorze graficznym zamontowano na stałe radiator z wentylatorem, co jest, według mnie, błędem, szczególnie że warstwa kleju przewodzącego ciepło, jakim system chłodzenia jest przymocowany do samej kości, jest zbyt gruba, by dobrze odprowadzić energię cieplną. Tego typu defekt okupiony jest dość znaczącym nagrzewaniem układu oraz całej płytki drukowanej, zaś sam radiator pozostaje ledwie ciepły. Taka konstrukcja praktycznie nie daje żadnych możliwości na wyciszenie z niej rezerwy mocy pozostawionych przez producenta. Jeśli jednak ktoś pokusiłby się o zde-

montowanie radiatora, by zastąpić go znacząco większym i wydajniejszym, przestrzegam przed ryzykiem uszkodzenia kości akceleratora, jak i utratą gwarancji.

Producent, oprócz sterowników, załączył na krążku aplikację testową 3Dmark2000 pozwalającą na dość dokładne sprawdzenie prędkości działania akceleratorów trzeciego wymiaru. Co prawda, niektórzy twierdzą, że nie jest on do końca obiektywny, lecz w takim razie zagadką pozostaje uznanie go przez setki tysięcy, a może nawet miliony użytkowników za podstawowy sprawdzian szybkości.

Podczas testów okazało się, że karta generuje zaskakująco dobry obraz w trybie 2D i 3D. Układ jest również prawie tak samo szybki, jak znacznie droższe konstrukcje - to duży, plus i gdyby można jeszcze podkręcić jej parametry, można by ją uznać za pozycję o najlepszym stosunku wydajności do ceny.

Kartą Inno3D GeForce 2 MX Value powinni się zainteresować wszyscy użytkownicy, którzy nie dysponują kwotą wyższą niż 450 złotych na zakup wydajnej karty grafiki. Jeśli jednak lubują się w maksymalnym podkręcaniu wszystkiego, co ma układy taktowane zegarem, to raczej niech sobie odpuszczają.

Kartą Inno3D GeForce 2 MX Value powinni się zainteresować wszyscy użytkownicy, którzy nie dysponują kwotą wyższą niż 450 złotych na zakup wydajnej karty grafiki. Jeśli jednak lubują się w maksymalnym podkręcaniu wszystkiego, co ma układy taktowane zegarem, to raczej niech sobie odpuszczają.

Inno3D GeForce 2 MX Value	
Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce 2 MX Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x Pamięć: 32 MB SDRAM Dodatkowe: brak Wyjścia TV: brak	Dostarczył: Cezar ul. Krakowska 82 50-427 Wrocław tel.: (071) 369-73-00
Plusy • niska wydajność • niska cena	Minusy • słabe chłodzenie procesora
Internet: www.cezar.com.pl www.inno3d.com	Cena: 430 zł

Nowości Sprzętowe

Zjednoczonych i 349 DEM w Europie; produkt dostępny jest u dealerów i dystrybutorów Logitecha oraz online pod adresem <http://www.logitech.com>.

QuickCam Traveller łączy zalety bezproblemowej komunikacji za pomocą Sieci oraz nieograniczone możliwości kamery cyfrowej. Po odłączeniu od komputera urządzenie może przechować do 60 zdjęć o wysokiej rozdzielczości (640 x 480) oraz 200 zdjęć o niskiej rozdzielczości (320 x 240). Panel sterowania pozwala użytkownikowi



na bezproblemowe robienie i zapisywanie lub kasowanie zdjęć. Dzięki przyciskowi QuickSync można natychmiast przesyłać wykonanie zdjęcia do komputera. Inne funkcje to samowyzwalacz (macro setting) oraz regulacja rozdzielczości.

Po podłączeniu urządzenia do PC staje się ono wysokiej jakości kamerą VGA wyposażoną w sensor CCD, który zapewnia lepszą jakość obrazu. Kamera ma wbudowany mikrofon oraz umożliwia rejestrację obrazu z szybkością do 30 klatek na sekundę. Dzięki temu przesyłanie plików wideo z dźwiękiem i efektami specjalnymi do rodziny i przyjaciół jest teraz bardzo proste. W tym celu dołączone zostało w pełni funkcjonalne oprogramowanie VideoWave III SE (do edycji wideo) oraz PhotoSuite III SE (do edycji zdjęć).

Umożliwia ono:
• tworzenie e-maili wideo za jednym kliknięciem,
• tworzenie stron WWW z ruchomymi plikami oraz zdjęciami,
• przesyłanie zdjęć za pomocą Internetu,
• robienie i natychmiastowe przesyłanie zdjęć za pomocą SpotLife Personal Video Broadcasting,
• konferencje wideo w Internecie za pomocą Microsoft NetMeeting,
• tworzenie systemu podglądu za pomocą Digital Radar II,
• tworzenie filmów metodą zdjęć poklatkowych oraz łączenie zdjęć i plików wideo.

QuickCam Traveller wykorzystuje port USB i jest w pełni kompatybilny z Windows 98, Windows 2000 oraz Windows ME. Posiada dwuletnią gwarancję. Do kompletu dołączone są uchwyty SmartClip, które pozwalają przymocować kamerę do obudowy laptopa lub płaskiego monitora.

www.tornado.com.pl

Obraz i dźwięk

Samsung Digimax 35 MP3 jest hybrydą łączącą w jednym urządzeniu cyfrowy aparat fotograficzny oraz odtwarzacz plików MP3, dzięki temu można zabrać ze sobą niejako dwa odrębne produkty. Za dwieście "zielonych" otrzymujemy możliwość wyko-

nywania zdjęć z rozdzielczością 640 na 480 punktów, które gromadzone są na kartach pamięci Flash o dowolnej pojemności. Do

Nowości Sprzętowe

Urządzenia dołączono nośnik szesnastomegabajtowy. Do komputera przesyła się dane poprzez przewód USB, a dodatkowo można aparat wykorzystać jako prostą kamerę internetową.

www.samsung.com

Pięć milionów

Drugie dane nam było czekać na w miarę tanie elementy światłoczułe zawierające pięć milionów sensorów, służące do budowy cyfrowych kamer i aparatów fotograficznych. Takie elementy produkuje firma UMC (której siedziba znajduje się na Tajwanie). Wykonuje się je w technologii 0,18 mikrona. Pierwsze urządzenia wykorzystujące tego typu matryce powinny pojawić się na sklepowych półkach już pod koniec bieżącego roku.

www.umc.com.tw

Cyfrowo-kieszonkowo

Cadena Systems wprowadziła do sprzedaży "kieszonkowych" rozmiarów aparat cyfrowy marki Sony - Cyber-Shot DSC P1. Aparat mimo niewielkich rozmiarów (86 x 45 x 37mm) jest w pełni profesjonalnym urządzeniem. Przy



przetworniku CCD 3,3 megapiksela DSC-P1 potrafi wykonać zdjęcia o rozdzielczości 2048 x 1536. Aparat może także zapisać krótki 15-sekundowy film z dźwiękiem.

Cyber-Shot DSC-P1 ma trzykrotny zoom optyczny i sześciokrotny cyfrowy. Nośnikiem pamięci są lansowane przez Sony układy Memory Stick. Te ostatnie są uniwersalnym nośnikiem danych. Chociaż waży zaledwie 4 gramy, mają wielkość gumy do żucia, to mieszczą znacznie więcej informacji niż dowolny inny przenośny nośnik. Przenoszenie danych do systemów ze stacją dyskiety umożliwia dodatkowa "dyskietka na karty pamięci". Standardowo dane z aparatu do komputera przesyłane są poprzez złącze USB. DSC-P1 posiada wyjście A/V, dzięki czemu w prosty sposób można oglądać zrobione zdjęcia bezpośrednio na ekranie telewizora. Aparat przeznaczony jest dla użytkowników, którzy pragną wykorzystywać własne możliwości twórcze, a jego funkcjonalność doceniają zarówno pracownicy biurowi, jak i fotograficy-amatorzy.

Dane techniczne:

- nośnik Memory Stick,
- przetwornik CCD 3,3 megapiksela,
- wymiar kieszonkowy,
- zoom optyczny: 3x / cyfrowy: 6x,
- TIFF, JPEG (wysoka jakość): tryb e-mail, tekst (GIF),
- tryb filmu poklatkowego Clip Motion,
- program automatycznej ekspozycji,
- format zdjęć 3,3 megapiksela / 3,3M (3:2) / SXGA/VGA,
- wyjście A/V,
- wyjście USB.

www.cadena.com.pl

Wybór siłowności czy dbałość o jakość?

Miro A1795F i Miro-radius L-3FD

Długo czekaliśmy na możliwość przedstawienia czytelnikom monitorów produkowanych przez firmę Miro. Niedawno nadarzyła się po temu sposobność i w niniejszym artykule możecie poczytać o naszych wrażeniach odniesionych podczas pracy z tymi urządzeniami.

Maciej Lewczuk

Pierwszą konstrukcją, którą zaczęliśmy testować w laboratorium, był model Miro A1795F, wyposażony w siedemnastocalowy kineskop sferyczny. Nie jest on płaski w żadnej z płaszczyzn, co może nastręczać potencjalnym nabywców niezbyt optymistycznie. Ale jest to jedna z niewielu wad, jeśli oczywiście tak to można nazwać. Jak na urządzenie, za które przyjdzie nam zapłacić niewiele ponad tysiąc złotych, siedemdziesiąt złotych, charakteryzuje się doskonałymi parametrami. Między innymi ciekawostką jest możliwość pracy w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów przy odświeżaniu obrazu ponad 60 Hz. Poza tym płamka ma średnio 0,25 milimetra, co także jest wartością godną podkreślenia. Testy wykazały, że na całej powierzchni obrazu widzialnego nie występują praktycznie żadne błędy geometrii a te, które pojawiły się przy zmianie trybów (tylko przy pierwszym ich uruchomieniu), dało się bez problemu wyregulować. Jedynym widocznym mankamentem, którego jednak nie udało się wyregulować, jest efekt mory pojawiający się podczas wyświetlania pionowych linii w kontrastowych kolorach, czyli wzory powstające w wyniku interferencji punktów obrazu. Co prawda, w mojej długiej karierze spędziłem sumarycznie przed ekranem ponad dwa lata, ale zdarzało się, bym natrafił na warunki odpowiednie do objaśniania się tego efektu. Także zasilanie samego monitora i układy podające napięcie do kineskopu są wysokiej klasy, gdyż nie występuje tak zwany efekt pompowania, czyli drganie obrazu przy szybkiej zmianie jasności ekranu na ciemny, i na odwrót.

Drugi monitor to Miro-radius L-3FD, w którym zamontowano dziewiętnastocalowy kineskop FlatDisplay, produkowany przez firmę Sony i charakteryzujący się płamką o średniej wielkości 0,24 milimetra. FlatDisplay to technologia, dzięki której przednia część kineskopu jest idealnie płaska, co oznacza brak występowania błędów geometrii spowodowanych krzywiznami szklanych powierzchni. To urządzenie jest ponadto zdolne do wyświetlania obrazu o rozdzielczości: do 1600 na 1200 punktów i ustaleniu odświeżania na poziomie do 85 Hz, będące niezłym, jak na tego typu monitor, wynikiem. W tym przypadku także obrazowi niewiele można zarzucić, gdyż nie występują błędy geometrii większe niż przewidziane odpowiednimi normami, a prawdę mówiąc: są znacznie mniejsze. To, co rzeczywiście nas zaskoczyło, to występowanie tego samego problemu, co w poprzedniej konstrukcji, a mianowicie efekt mory przy pionowych liniach.

Pomimo prób korekcji za pomocą odpowiednich opcji z menu obraz nadal był niezbyt czytelny. Po wyeliminowaniu wpływu karty graficznej, którą za mieniliśmy na Matroxa, uznaliśmy, że to problem konstrukcyjny. Pojawiające się przy pierwszych zmianach rozdzielczości błędy konwergencji, czyli zbieżności trzech składowych kolorów w punkcie, bez problemu dały się skorygować za pomocą odpowiednich opcji w menu.

Menu ekranowe w obydwu monitorach pozwala na łatwą korekcję większości parametrów obrazu, a są to między innymi rozciąganie i przesuwanie w pionie i poziomie, regulacje poduszkiowości oraz trapezoidalna korekta obrazu, wybór temperatury białej, a także regulacja kolorów RGB. Regulacja mory, konwergencji i rozmagnesowywanie to także standard.

Obydwie konstrukcje są godne polecenia: pierwsza dzięki świetnym parametrom w stosunku do ceny urządzenia, a druga ze względu na dziewiętnastocalowy monitor, który nie wykazuje zbyt wielkich błędów, i płaski kineskop pozwalający na komfortową pracę. Problemy z morą są jedynymi ważniejszymi wadami, lecz przyznam, że występują tylko w specyficznych, rzadko spotykanych warunkach.

Miro A1795F	
Dane techniczne: przekątna kineskopu: 17" ca i maks. rozdzielczość: 1600 x 1200 punktów odświeżanie poziome: 30-95 KHz odświeżanie pionowe: 50-160 Hz wielkość płamki: 0,25 mm	Dostarczył: Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 20 02-295 Warszawa tel./faks (0 22) 868-80-01
Plusy • rewelacyjna ostrość • świetna geometria	Minusy • mory przy pionowych liniach
Internet: www.tornado.com.pl, www.mikrodisplays.de	Cena: 1375 zł

Miro-radius L-3FD	
Dane techniczne: przekątna kineskopu: 19" ca i maks. rozdzielczość: 1600 x 1200 punktów odświeżanie poziome: 30-107 KHz odświeżanie pionowe: 48-120 Hz wielkość płamki: 0,24 mm	Dostarczył: Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 20 02-295 Warszawa tel./faks (0 22) 868-80-01
Plusy • możliwość pracy w wysokich rozdzielczościach • świetna geometria obrazu	Minusy • mory przy pionowych liniach
Internet: www.tornado.com.pl, www.mirodisplays.de	Cena: 3125 zł

Faksmodemy

Mój zawiódł mnie dwa razy...

- pierwszy raz, gdy nie mogłem drugi raz
- drugi raz, gdy nie mogłem pierwszy raz

z Twoim może być tak samo...

Ale nie musi - modemem Pentagram bedziesz mógł... połączyć się za każdym razem!



Ceny i parametry techniczne urządzeń mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. Wszystkie ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi.

Shadow Homologacja

Pracuje przy wyłączonym komputerze III

451.- 550zVAT

PENTAGuard Gratis w zestawie!

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- pamięć Flash - możliwość aktualizacji firmware'u
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący
- jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- Super Voice - polska wersja!

Omni 56i Homologacja

81.- 99zVAT

- procesor Motorola
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
- polska instrukcja instalacji i obsługi

Diablo 56i Homologacja

139.- 170zVAT

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- Super Voice - polska wersja!

Diablo 56X Homologacja

245.- 299zVAT

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- Super Voice - polska wersja!

Predator USB Homologacja

205.- 250zVAT

- procesor ST
- podłączenie: złącze USB
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- Super Voice - polska wersja!

W ofercie również: Hex 56i (Conexant, PCI), Dark 56X (Lucent, port szeregowy), Dark 56i (Lucent, PCI), Astral MR (SmartLink, AMR), Dark MR (Lucent, AMR)

Modem Pentagram... chociaż nie viagra... zawsze Ci zagra!

Nowości Sprzętowe

Naprawdę Power

Firma Apple zaprojektowała nowe komputery z serii PowerMac oraz PowerBook. Pierwsze będą wyposażone w procesory taktowane magistralą 133 MHz, czyli będą pracować z częstotliwością 733 MHz. W kulkach "chodzą słuchy", że Apple ma w zanadrzu jeszcze jedną niespodziankę, a mianowicie maszynę wyposażoną w procesor G4, lecz to na razie jedynie domysły, gdyż informacje te nie zostały oficjalnie potwierdzone.

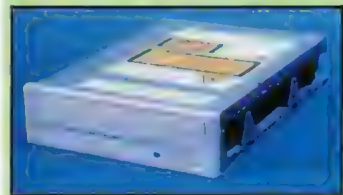
www.apple.com

Mega Compaq

Sto bilionów operacji zmiennooprędkowych w ciągu jednej sekundy będzie w stanie wykonać komputer, który ma powstać w wyniku współpracy firm Compaq, Clera, (przed kilkoma miesiącami ogłosiła rozpracowanie genomu człowieka) oraz laboratoriów Sandia, zajmujących się badaniem energii nuklearnej i procesów z nią związanych. Jeszcze nie została sprecyzowana dokładnie specyfikacja sprzętowa tego serwera, lecz wiadomo, że minimalnie będzie to dziesięć tysięcy procesorów z serii Alpha. Całość ma być gotowa już w drugim kwartale 2004 roku.

www.compaq.com

DVD-RAM. Nareszcie?



SD-W2002 to napęd umożliwiający zapis dysków DVD-RAM. Są one zapisywane z prędkością 2x DVD, co odpowiada prędkości 18x przy zapisie płyt CD (2,704 KB/s). Na jednym dwustronnym nośniku DVD-RAM można zgromadzić aż 9,4 GB danych. Ze względu na większą niezawodność technologii optycznej w porównaniu z magnetyczną, produkt Toshiba stanowi tanie i wydajne narzędzie archiwizacji lub nawet backupu danych. Dodatkową zaletą napędu są jego wysokie parametry techniczne: prędkość 6x dla DVD (transfer danych 8,112 KB/s), 24x dla CD (3600 KB/s), krótkie czasy dostępu (120 ms dla DVD i 90 ms dla CD), potężny bufor wielkości 8 MB. Kompatybilność ze wszystkimi najpopularniejszymi standardami CD i DVD, łącznie z DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-Video czy DVD-R, powiększa wydajnie szeroki wachlarz zastosowań tego modelu.

Toshiba od dawna jest liderem w udoskonalaniu standardu DVD-RAM. Jako jeden z założycieli organizacji DVD Forum, zarządzającego standardami DVD, nieustannie przyczynia się do rozwoju rynku napędów i nośników DVD. Format DVD-RAM jest powszechnie uznawany za wiodący w dziedzinie zapisu dysków DVD.

SD-W2002 dostępny będzie od lutego 2001. Jego orientacyjna cena dla użytkownika końcowego wynosić będzie 2219 zł netto

www.alstor.com.pl

Utrzymaj Merynę

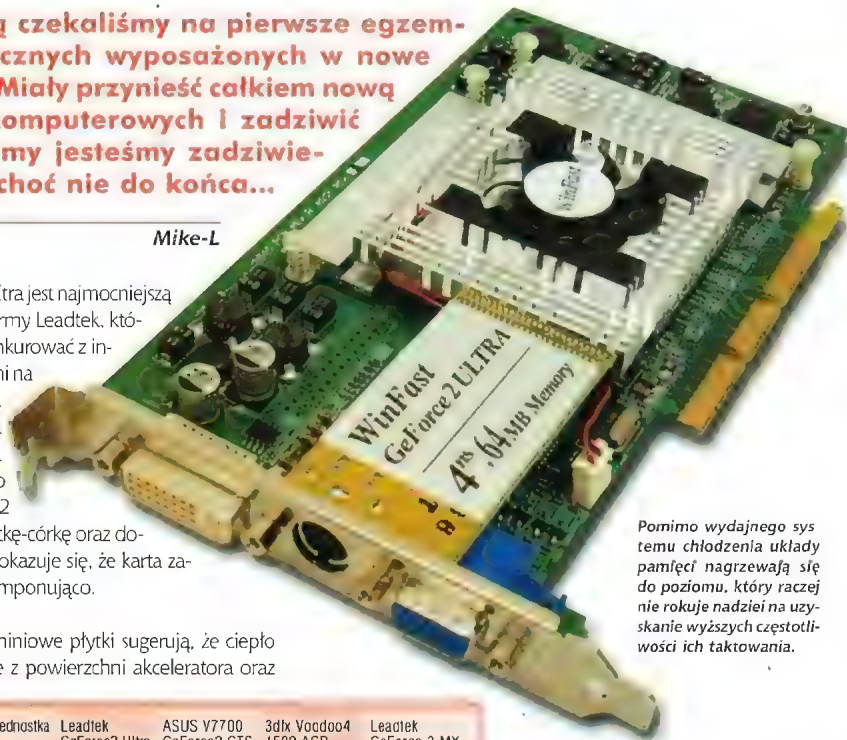
Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra

Z niecierpliwością czekaliśmy na pierwsze egzemplarze kart graficznych wyposażonych w nowe układy graficzne. Miały przynieść całkiem nową jakość w grach komputerowych i zadziwić wszystkich... Czy my jesteśmy zadziwieni? Niestety nie, choć nie do końca...

Mike-L

WinFast GeForce 2 Ultra jest najmocniejszą kartą "atutową" firmy Leadtek, która ma ambicję konkurować z innymi konstrukcjami bazującymi na najnowszej kcie firmy Nvidia. Płyta drukowana przypomina na pierwszy rzut oka tę, która jako referencyjna służyła do montażu układów GeForce 2 GTS. Gdy dodać radiatory, płytkę-córkę oraz dodatkowe złącze na śledziu, to okazuje się, że karta zaczyna wyglądać... hmm... imponująco.

Dość sporych rozmiarów aluminiowe płytki sugerują, że ciepło będzie dobrze odprowadzane z powierzchni akceleratora oraz



Pomimo wydajnego systemu chłodzenia układy pamięci nagrzewają się do poziomu, który raczej nie rokuje nadziei na uzyskanie wyższych częstotliwości ich taktowania.

Test	Jednostka	Leadtek GeForce2 Ultra 64MB DDR	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32 MB SDRAM	Leadtek GeForce 2 MX 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps 157.5 158.1	152.7 152.3	83.9 63.3	151.4 135.2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps 158.9 156.6	x x	62.6 41.5	145.5 106.2
Quake III Arena	Fastest Normal	fps 92.5 82.3	94.3 63.1	75.5 82.2	92.1
	HO 800x600	fps 81.4	80.2	55.7	75.8
	HO 1024x768	fps 79.9	70.7	38.4	56
	HO 1280x1024	fps 71.1	44.3	22.3	33.9
3D Mark 99 Max	800x600x15bit	3DMarks 4896	4807	4110	4881
3D Mark 2000	Delta t	3DMarks 4266	4147	2631	3746
	Benchmark 16bit	3DMarks 4129	x	1944	2942
	Delta t				
3D Mark 2000	Benchmark 32bit	3DMarks 4129	x	1944	2942

Zestaw testowy: IP III 500MHz, 128 MB RAM (PC133) Abil BE6 II v.1.2, IBM DTLA 307030, Windows 98 SE

kości pamięci charakteryzujących się czasem dostępu równym 4 nanosekundy. I tak, jak się wydaje, jest w rzeczywistości, choć mimo wszystko temperatura radiatorów jest na tyle wysoka, że po godzinie intensywnego grania są one po prostu gorące. Wielbiciele podkręcania mogą się zawieść, gdyż zwiększenie szybkości taktowania układu lub pamięci powoduje gwałtowny wzrost ilości wydzielanego ciepła; bez lepszego chłodzenia nie ma co marzyć o bezpiecznym wyścigu z karty dodatkowych pokładów mocy. Przyznam, że to pierwsza karta, która po zwiększeniu szybkości taktowania po prostu zawiesza system, nawet przy użyciu sporych rozmiarów wentylatora pokojowego.

Wyjście S-Video oraz oprogramowanie do odtwarzania filmów zapisanych na płytach DVD pozwalają na podłączenie do karty odbiornika telewizyjnego i oglądanie ulubionych pozycji na ekranie telewizora, który jest często większy niż monitor. Jeśli nawet nie można użyć tego typu złącza, bo odbiornik ma jedynie gniazda chinch, to nie ma problemu, bo dołączona przejściówka załatwia sprawę.

Złącze DVI jest jedną z popularniejszych odmian gniazd cyfrowych

umożliwiających dostarczanie sygnału wideo do paneli ciekłokrystalicznych z pominięciem konwersji do postaci analogowej, co wydatnie wpływa na jego jakość.

Obraz w trybie dwu- i trójwymiarowym charakteryzuje się wysoką jakością, którą ustępuje jedynie produktom Matrox. Podczas testów okazało się, że w popularnych grach karta jest niewiele szybsza od starszych sióstr, lecz przy wysokich rozdzielczościach i przy 32-bitowej paletce kolorów różnice stają się zauważalne. Jak zapewniał producent, dopiero potrzebujące przeliczenia znacznie większej liczby poligonów (elementów składowych obiektów 3D) nowe wersje gier wykażą znaczne różnice między starszymi a nowymi kartami.

Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra wraz z dostarczoną oprogramowaniem jest ciekawą propozycją dla wszystkich osób z mocnymi komputerami i ochotą na rozgrywkę w wysokich rozdzielczościach. Aby w pełni wykorzystać atuty akceleratora, trzeba poczekać na pojawienie się nowych aplikacji i gier.

Leadtek WinFast GeForce 2 Ultra

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce 2 J uia
Magistrala: AGP 4x, 2x 1x
Pamięć: 64 MB SDRAM
Dodatkowe wyjście DV
Wyjścia TV, S-Video

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 608 80 01

Plusy
• dobra wydajność w wysokich rozdzielczościach
• wyjście telewizyjne i cyfrowe

Minusy
• niezbyt wysoka różnica w wydajności w stosunku do modeł GTS

Internet:
http://www.tornado.com.pl
http://www.leadtek.com.tw

Cena:
1850 zł

Płaski i cienki ten Aviat

Relisys TL528A

Przez kilka ostatnich lat obserwujemy coraz śmielszy napływ monitorów ciekłokrystalicznych na rynek akcesoriów komputerowych. Konstrukcje stają się coraz lepsze i coraz tańsze. Można się spodziewać, że już niedługo "szary" użytkownik będzie w stanie kupić taki do domu.

Mike-L

Relisys to nowa marka, która przebojem stara się wkroczyć na mocno już oblegany polski rynek. Nową konstrukcją sygnowaną logo tej firmy jest ciekłokrystaliczny wyświetlacz noszący miano TL528A. Aktywna matryca zastosowana w tym modelu składa się z punktów świetlnych o średnicy trzech dziesiątych milimetra. Przekątna widzialnego obrazu to równo piętnaście cali, co odpowiada niemal obszarowi dostępnemu na kineskopach 17-calowych. Całkiem płaska powierzchnia pokryta jest doskonale tłumiącym odbaski materiałem, co wydatnie wpływa na komfort pracy z urządzeniem. Zalecana rozdzielczość pracy to 1024 na 768 punktów, lecz monitor jest w stanie bez problemu pracować tak w wyższej, jak i niższych rozdzielczościach, jednakże wtedy obraz jest interpolowany. Operacja ta polega na obliczeniu położenia każdego punktu w taki sposób, aby jak najlepiej dopasować rozdzielczość obrazu z karty graficznej do parametrów matrycy LCD.

Przy szybkiej zmianie obrazów na ekranie (np. przy przewijaniu dokumentów) obraz zamazuje się, a jest to spowodowane tzw. dużą bezwładnością, czyli czasem świecenia komórek obrazu - wynosi on 60 milisekund. Obszar roboczy można obserwować pod kątem 120 stopni w poziomie, czyli maksymalnie 60 na stronę i 90 w pionie. Nie są to wartości oszałamiające, lecz jeśli i tak siedzimy przed monitorem, to tego typu wartości są zupeł-



Wyświetlacze ciekłokrystaliczne są już w zasięgu ręki, a wielkość obrazu przy jednoczesnym zajmowaniu niewielkiej ilości miejsca na biurku sprawia, że są atrakcyjną alternatywą dla monitorów kineskopowych.

nie wystarczające. Po zmianie rozdzielczości zdarza się, że obraz nie jest zbyt dobrze dopasowany do aktywnej powierzchni ekranu, dlatego w monitorach ciekłokrystalicznych zaimplementowano opcję, dzięki której urządzenie samo dopasuje parametry wyświetlania. Jeśli nie są to standardowe rozdzielczości, to funkcja ta nie zadziała zbyt doskonale, dlatego dostępne jest menu ekranowe, dzięki któremu każdy jest w stanie dopasować parametry obrazu do indywidualnych preferencji. Za pomocą OSD (On Screen Display) można regulować nie tylko położenie obrazu na ekranie, ale także takie ustawienia jak jasność i ostrość oraz dopasowanie kolorów w trybie RGB.

W podstawę monitora wbudowano stereofoniczne głośniki, oferujące dość słabą jakość generowanego dźwięku - zastosowane membrany nie są zbyt wielkie i przenoszą w miarę dobrze jedynie tony średnie i wysokie. Ustalenie zbyt wielkiego wzmocnienia basów lub poziomu głośności powoduje trzaski i duże zakłócenia. Pomimo to doskonale nadają się do słuchania komunikatów systemu operacyjnego.

Panel z matrycą i przyciskami sterującymi opcjami monitora można przechylać do góry o 29 stopni, a w dół o 4, co pozwala na ustalenie odpowiedniej pozycji wyświetlacza. Całość zajmuje naprawdę niewiele miejsca na biurku, co jest szczególnie ważne dla osób nie dysponujących dużą przestrzenią. Większość elektroniki umieszczono w podstawie, co pozwoliło na zmniejszenie rozmiarów obudowy panelu.

Większość tekstów sprzętowych do niniejszego numeru CD Action powstała na komputerze z tym właśnie monitorem. Obszar roboczy i rozdzielczość oferowana przez matrycę pozwoliła na bardzo komfortową pracę przy edycji tekstu i arkuszach kalkulacyjnych, a nawet na przeglądanie stron WWW. Przy grach i filmach, w których będą dość szybko zmieniały się sceny, a szczególnie jasne elementy były wyświetlane po ciemnych lub na odwrót. Obraz zamazywał się w taki sposób, że niewiele dało się zobaczyć. Podobnie rzecz się ma z przewijaniem zawartości ekranu na stronach WWW lub dokumentów tekstowych. Problem ten spowodowany jest długim czasem reakcji komórek matrycy na zmianę impulsów magnetycznych wywołujących obraz na ekranie.

Jeśli potrzebujecie monitora do pracy z tekstem, arkuszami kalkulacyjnymi, a grać i oglądać filmy będziecie dość sporadycznie, a na dodatek dysponujecie odpowiednią gotówką, możecie pomyśleć o zakupie monitora Relisys TL528A.

Relisys TL528A

Dane techniczne:
Wyświetlacz (rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali
Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768
Max. odświeżanie: 75Hz
Dodatkowe: wbudowane głośniki stereo

Plusy
• w miarę przystępna cena
• łatwa obsługa

Minusy
• problemy z odświeżaniem przy szybko poruszających się na ekranie obiektach

Internet:
www.ab.com.pl
www.relisys.com

Cena:
3550 zł

Nowości Sprzętowe

Niebanalne obudowy

Jeśli myśleliście kiedyś o zmianie charakteru swojego komputera poprzez zmianę wyglądu jego obudowy, to warto zajrzeć na jedną z podstron serwisu Tweak Town, gdzie znajduje się galeria składająca się ze zdjęć odpowiednio zmodyfikowanych "blach". Są to komputery użytkowników, którzy sympatyzując z serwisem przestali fotki swoich maszyn.

www.tweaktown.com/casemods/index.shtml

MX sTunerowane

Karty graficzne wykorzystujące kość akceleratora Nvidia GeForce 2 MX wyposażono już w specjalne systemy chłodzenia, dodatkowo wyjścia na monitor czy wyprowadzenia sygnału wideo. Firma Gainward zaproponowała konstrukcję, która zawiera... tuner telewizyjny. Model ten nazwano Hollywood MX. Na karcie zamontowano 32 megabajtów pamięci o czasie dostępu wynoszącym 5 nanosekund, co oznacza, że może to być jedna z najszybszych pozycji tego typu na rynku. Wbudowany układ RAMDAC pracujący z częstotliwością taktowania pięćdziesięciu megaherców zapewni dobrej jakości obraz zarówno w trybie dwu-, jak i trójwymiarowym. Karta zapewni możliwość nagrywania obrazu o jakości zbliżonej do DVD, sprzętowe wspomaganie odtwarzania kanałowych, jak również przeglądanie kilku kanałów telewizyjnych w tym samym czasie.

www.gainward.de

Cyfrowa ósemka



Oferta Cadeny Systems wzbogaciła się o kamerę Digital 8 DCR-TRV320 firmy Sony. System Digital 8 sprawia, że cyfrowa jakość obrazu staje się dostępna dla każdego, ponieważ dokonuje cyfrowych nagrań na powszechnej i tańszej taśmie Hi8. W trybie Longplay oszczędności stają się jeszcze większe, bo można nagrywać aż o 50% dłużej. System Digital 8 pozwala także na odtwarzanie i montaż starszych, analogowych filmów z taśm Video 8. Kamera Digital 8 DCR-TRV320 jest doskonałym rozwiązaniem dla osób, które oczekują cyfrowej jakości, a przy tym nie chcą się rozstać z bezcenną biblioteką swoich filmów. Kamera zaopatrzona jest także w inne systemy opracowane przez Sony, jak Super Steady Shot, Super Night Shot, silne zbliżenie optyczne i Super Laser Link (łącze na podczerwień z telewizorem). Do komputera DCR-TRV320 podłączyć można za pośrednictwem standardowego gniazda iLink. Oznacza ono bogate możliwości montażu: dodawanie lub usuwanie ścieżek dźwiękowych, zmienianie barw czy nakładanie sekwencji. Kamera posiada także wbudowane wejście na karty Memory Stick, które

Nowości Sprzętowe

pozwalają na zachowywanie i szybkie przesyłanie zdjęć cyfrowych między kamerą a komputerem. Dzięki akumulatorom Sony Stamina filmowanie scen należy do dużych przyjemności, bez ryzyka wyczerpania akumulatora podczas kręcenia ważnego ujęcia. Kamera posiada 25-krotny zoom optyczny i 100-krotny cyfrowy oraz 2,5 calowy ekran LCD.

Dane techniczne:

- cyfrowy zapis na taśmie Hi8,
- odtwarzanie taśm analogowych,
- wbudowane wejście na Memory Stick,
- Memory Stick 4 MB,
- cyfrowy dźwięk PCM stereo,
- Stamina 12 h,
- odtwarzanie analogowych taśm V8, Hi8,
- tryb longplay (o 50% dłuższe nagrywanie),
- ekran LCD 2,5" (123 tys. punktów),
- wizjer LCD,
- Super Steady Shot (800 tys. CCD),
- Super Night Shot 0 Lux,
- powiększenie odtwarzanego obrazu,
- wyjścia cyfrowe i Link, Super Laser Link,
- 25x zoom optyczny,
- 100x zoom cyfrowy.

www.cadena.com.pl

Patentowy lider

Firmą, która zarejestrowała najwięcej patentów w roku 2000, jest IBM, a liczba zgłoszonych i zatwierdzonych wynalazków to 2886. Takie oświadczenie wydał United States Patent and Trademark Office, czyli amerykański odpowiednik naszego Urzędu Patentowego. Ciekawszymi pozycjami są na przykład system rozpoznawania i interpretacji mowy, systemy pamięci masowych wykorzystujące nośniki holograficzne oraz głośny ostatnio system pozwalający na odbieranie bodźców węchowych.

www.ibm.com

Nowy patyczek Sony

InfoStick produkowany od niedawna przez koncern Sony to modyfikacja znanego wcześniej MemorySticka, czyli nowoczesnego modułu pamięci stosowanego w przenośnych urządzeniach, na przykład aparatach fotograficznych i odtwarzaczach plików muzycznych MP3. W nowych modelach zainstalowanych urządzenia pozwalające na komunikację za pomocą protokołów Bluetooth. Gdy takową kostkę włoży się do odpowiedniego portu komputera, można na zapewnić takiemu urządzeniu możliwość bezprzewodowego (poprzez fale radiowe) przesyłania danych. Informacje mogą przepływać z maksymalną prędkością wynoszącą jeden megabit na sekundę, a największa odległość, jaka może dzielić urządzenia, to dziesięć metrów.

www.sony.com

Pomarańczowe porty

Użytkownicy przenośnych komputerów typu notebook lub laptop otrzymali niedawno możliwość korzystania z nowoczesnego interfejsu, jakim jest USB w wersji drugiej. Producentem przejściówki podłączanej poprzez port PC Card (dawniej PCMCIA) jest firma Orange Micro zajmująca się projektowaniem i wdrażaniem tego typu konstrukcji. Dane przesyłane są z maksymalną prędkością czterystu osiemdziesięciu megabitów w ciągu sekundy. Cena tej nowości

Pentagram Duo Pen

Jeśli do tworzenia rysunków, pracy w aplikacjach graficznych lub programach malarskich używaliście do tej pory myszy lub trackballa, to wiedziecie, że naprawdę dużo straciliście. Profesjonaliści pracują przy użyciu tabletów. Lecz czy "szary" użytkownik nie ma prawa do komfortu?

Maciej Lewczuk

Ma i to wielkie. Z takiego założenia wysła firma Pentagram, tworząc przystępny cenowo tablet Duo Pen podłączany do komputera przez złącze USB. Całość składa się z tabliczki i połączonych z nią pisaka; ten wyposażony jest w zakończony kulką metalowy rysik oraz trzy przyciski. Znajdujący się na szczycie przełącznik działa tak jak w klasycznych długopisach i za jego pomocą można przełączać rysik na pracę z 256 stopniami czułości lub na nacisk jednostanowy taki, jak w przypadku przycisków. Pozostałym dwóm klawiszom można przyporządkować funkcje udostępniane przez sterownik. Na powierzchni tabliczki znajdują się także dodatkowe, programowalne pola, które również można zaprogramować i używać jako klawiszy funkcyjnych. Kolorową ramkę otaczającą pulpit roboczy można zdemontować i przełożyć na przykład przewód od pisaka na lewą stronę, co pozwoli mańkutom na wygodną pracę. W el-

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli
I ty możesz być Matejką...



kość obszaru roboczego można ustalić w prawie dowolny sposób. Jest to ważne w przypadku prac graficznych i emulacji myszy. Całość sprawuje się całkiem nieźle i przyznam, że nawet przy pomocy dołączonego programu Art Dabbler 2.1 można stworzyć całkiem ciekawe grafiki. Sprawdziłem to urządzenie także w programach do tworzenia grafiki wektorowej i trójwymiarowej i przyznam, że sprawdzało się nieźle, choć mała powierzchnia robocza w znacznym stopniu ogranicza zastosowanie tej konstrukcji w tego typu aplikacjach.

Tablet Pentagram Duo Pen jest bardzo ciekawym urządzeniem, którym mogą za interesować się wszyscy amatorzy malowania i rysowania - a myślę, że takich użytkowników komputerów nie brakuje.

Tablet Pentagram Duo Pen	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Obszar roboczy: 153 na 128 mm	Multimedia Vision S.C.
Poziomy nacisk: 256	ul. Konstytucyjna 4 02-673 Warszawa
Rozdzielczość: 2540 linii na cal	tel. (0 22) 853 70-00
Dokładność: 0,25 mm	fax (0 22) 843-91-68
Podłączenie: USB	
Plusy	Minusy
• wygodny i precyzyjny	• przewodnik trochę przeszkadza
• polska instrukcja	
Internet:	Cena:
www.multimedia.com.pl	360 zł
www.pentagram.pl	

Zdjęcia, klisze, obrazki... alup do komputera

Plustek OpticPro UT24

Czy próbowaliście kiedyś użyć w swoich dokumentach obrazków ściągniętych z Internetu za pomocą modemu? Kiepska jakość i nieodpowiednia rozdzielczość nieraz doprowadzały do szwajskiej pasji. Jest na to rada, a mianowicie zakup skanera.

techNick

Jednym z urządzeń pozwalających wprowadzać obraz z mediów drukowanych do komputera jest skaner OpticPro UT24 produkowany przez firmę Plustek. Jest to nowoczesna konstrukcja wykorzystująca liniijkę optyczną umożliwiającą skanowanie z optyczną rozdzielczością 1200 na 2400 dpi; po interpolacji programowej zwiększa się ona do "magicznych" 19 200 punktów na cal. Cichy mechanizm pozwala na bezstresowe używanie skanera w domu, nawet w późnych godzinach nocnych. Wbudowana lampa i dołączone specjalne ramki pozwolą na przeniesienie na twardy dysk obrazów nie tylko z kart, zdjęć czy gazet, lecz także ze slajdów lub po prostu negatywów fotograficznych. Przydaje się to w przypadku, gdy odbitki nie przedstawiają sobie wysokiej jakości i jedynym wyjściem jest użycie kliszy. Przyciski na obudowie wywołują najpopularniejsze funkcje, uruchamiając jednocześnie odpowiednie aplikacje. Dołączone programy, takie jak Micrografx Picture Publisher

8.0, Xerox TextBridge Classic, a także ABBYY FineReader Sprint 4.0 i Corel Draw Select Edition, tworzą wraz z produktem Plustek prawdziwe studio graficzne. Jeśli komuś się wydaje, że całość jest zbyt droga, to niech sprawdzi ceny tych aplikacji i porówna sumaryczny koszt oprogramowania i zestawu sprzedawanego wraz z nim. Obszerna, polskojęzyczna instrukcja dopełnia całości.

Plustek OpticPro UT24 jest bardzo udaną konstrukcją, którą można polecić wszystkim od amatora do profesjonalisty, z tym że dla tego ostatniego tylko do pracy w domu, gdyż do profesjonalnej pracy wykorzystuje się dużo droższe urządzenia.

Plustek OpticPro UT24	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi	Multimedia Vision S.C.
Rozdzielczość interpolowana: 19 200 dpi	ul. Konstytucyjna 4
Głębokość kolorów/szarości (bity): 48/14	02-673 Warszawa
Interfejs: port USB	tel. (0 22) 853-70-00
Obszar skanowania: 21,6 x 29,7 cm	fax (0 22) 843-91-68
Plusy	Minusy
• łatwa instalacja	• wysoka cena
• bogaty pakiet programów	
Internet:	Cena:
www.multimedia.com.pl	899 zł
www.plustek.pl	

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli

Ricoh MP9120A-R

Co jakiś czas staramy się zaprezentować w dziale sprzętowym CD Action pojawiające się w sklepach i na giełdach nagrywalni, napędy CD-ROM oraz DVD. Jeśli ktoś chciałby połączyć się z płytą, to zapewne nie ustatywałby odczytu danych jest na tyle nieduży, że nie przeszkadza nawet dość wybrednym amatorom filmów. Konstrukcja Ricoha ma licznik zmiany regionów DVD, co pozwala na pięciokrotne ustalenie jego wartości.

Maciej Lewczuk

Niedawno firma Ricoh przedstawiła kolejną wersję takiej hybrydy, opatrzonej symbolem MP9120A. Jest to konstrukcja, będąca w stanie odczytywać krążki DVD maksymalnie z ośmiokrotną prędkością. To nic nadzwyczajnego, lecz wystarczy do większości zastosowań. Nieprzyjemny szum powstający podczas odczytu danych jest na tyle nieduży, że nie przeszkadza nawet dość wybrednym amatorom filmów. Konstrukcja Ricoha ma licznik zmiany regionów DVD, co pozwala na pięciokrotne ustalenie jego wartości.

Nagrywanie płytek CD-R odbywa się maksymalnie z dwunastokrotną prędkością, a nośników CD-RW z dziesięciokrotną. Odczyt danych z płyt CD możliwy jest z szyb-

kością 32x. Dzięki zastosowaniu w tym urządzeniu technologii JustLink, bardzo podobnej do systemu BurnProof, mały bufor wystarcza do pracy z tak wysokimi prędkościami. Rozwiązania te pozwalają w przypadku przerwania nagrywania danych (z różnych przyczyn), na dokończenie procesu od momentu, w którym nastąpiła przerwa. Mimo kilku prób obciążenia procesora i dysku twardego różnymi operacjami (defragmentacja, kopiowanie dużej ilości danych między partycjami), nie udało mi się zepsuć żadnej płytki.

Ricoh MP9120A to nadzwyczaj udana konstrukcja, którą można polecić wszystkim osobom, którym zależy na jak najmniejszym obciążeniu przez różne napędy w oodowie. Zastosowany system JustLink oraz opcja Overburn pozwala na łatwą i bezstresową pracę z urządzeniem.

Modem GVC PCI V. 90	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Interfejs: ATAP/E-IDE	Cezar
Bufor: 2 MB	ul. Krakowska 82
Zap. s. CD-RW: 12x/10x	50-427 Wrocław
Odczyt CD/DVD: 32x/8x	tel. (071) 369-73 00
Overburn: jest	
Interfejs: USB	
Plusy	Minusy
• nagrywanie CD-RW i DVD w jednym	• jedynie pięciokrotna zmiana regionu
• technologia JustLink	
• opcja Overburn	
Internet:	Cena:
www.cezar.com.pl	1 310 zł
www.ricoh.com	

Nowości Sprzętowe



ma nie przekroczyć pułapu stu dolarów, a pojawienie się jej w sklepach przewiduje się na drugi kwartał bieżącego roku.

www.orangemicro.com

Już nie ma ACER-a

Od nowego roku zmieniła się oficjalna nazwa koncernu Acer, który teraz będzie nosił miano Acer Communication & Multimedia. Firma ma skupić się przede wszystkim na przyszłościowych technologiach dotyczących Internetu oraz technologii przesyłania danych z pominięciem fizycznych nośników, czyli na komunikacji bezprzewodowej.

www.acer.com.pl

Maluch nad maluchy

SMA Ultra-Pocket Camera to aparat fotograficzny zaprojektowany i produkowany przez firmę SMA Camera Technologies. Jest to urządzenie zbliżone rozmiarami do kart kredytowych, co oznacza, że to na-

KONKURS BLAIR WITCH 2!

Napisz ciekawą animację w technologii flash inspirowaną tematem Blair Witch i wygraj zestaw 3 części gry Blair Witch oraz całe mnóstwo gadżetów (koszulki, czapeczki, podkładki pod myszy i breloczki).

Wszystkie nadesłane do 10 kwietnia 2001 roku prace komisujący nie wracają.
www.cdaction.com.pl/bw www.filmweb.pl. Tam też możecie zgłaszać na najłatwiej.
Tworząc animację.

Listę osób nagrodzonych oraz najlepsze prace znajdziecie w czerwcowym numerze CD-ACTION.

Uwaga!!!

Zapoznaj się z regulaminem konkursu, który znajduje się na stronie www.cdaction.com.pl/bw. Warunkiem zamieszczenia animacji zarówno w Internecie, jak i na płycie majowego wydania CD ACTION jest pisemne upoważnienie wydawnictwa Silver Shark oraz portalu FilmWeb.pl do publikacji przesyłanych prac.

Swoją pracę prześlij na jeden z adresów:

konkurscda@cdaction.com.pl lub blair@filmweb.pl.

lub pocztą na adres wydawnictwa:

Silver Shark Sp. z o.o., ul. Dembowskiego 57/61, 51-667 Wrocław

z dopiskiem na kopercie: Konkurs Blair Witch.

Uwaga!

Przysyłamy trzy równorzędne nagrody pierwszej, za najlepszą animację, wyłonioną wspólnie przez redakcję CD-ACTION i portalu FilmWeb.pl, oraz dwie nagrody dla animacji, które uzyskają najwięcej głosów wśród czytelników CD-ACTION i odwiedzających portal FilmWeb.pl.

Sponsorami nagród są:



PLAY



FILM WEB

Adres witryny filmu: www.blair.filmweb.pl

Nowości Sprzętowe

prawdę małeństwo, gdyż sześć milimetrów grubości i waga niewiele przekraczająca szesćdziesiąt gramów to parametry godne odnotowania. Maksymalna rozdzielczość, z jaką można wykonywać zdjęcia, to 640 na 480 punktów. Aparat posiada więcej optyczny pozwalający na w miarę dokładne kadrowanie, a nośnik, na którym składane są dane, to MultiMediaCard potrafiący pomieścić do osiem megabajtów danych, co daje w sumie czterdzieści zdjęć. Wbudowany system Autobrite nie pozwala na tak zwane przeswietlenie zdjęć, dzięki czemu nawet przy dość jaskrawym oświetleniu, na zdjęciach można zauważyć większość szczegółów, jakimi charakteryzują się fotografowane obiekty.

people.ne.mediaone.net/cadesign/smal/products.html

Profesjonalny LCD-ek

Photon 18blue to wyświetlacz ciekłokrystaliczny o przekątnej matrycy wynoszącej osiemnaście cali. Urządzenie to zostało wyprodukowane przez firmę LaCie. Rozmiar elementu składającego się na pojedynczy punkt obrazu wynosi dwadzieścia osiem setnych milimetra. Maksymalna rozdzielczość, w której można pracować, wynosi 1280 na 1024 punkty przy sześćdziesięciu hercach odświeżania. Ciekawostką jest możliwość regulacji kolorów nie tylko w trybie RGB, ale także CMYK, dzięki czemu urządzenie to może znaleźć zastosowanie na biurkach ludzi zajmujących się profesjonalnie grafiką, składem publikacji oraz projektowaniem. W zestawie znajduje się także specjalna osłona eliminująca światło padające z góry i boków, którą stosuje się właśnie przy profesjonalnych monitorach kineskopowych.

www.lacie.com

Orb Herkulesa

Firma Herkules, znana między innymi z produkcji wydajnych kart graficznych, zapowiedziała produkcję akceleratorów wy-



posażonych w kość Nvidia NV20. Urządzenie to ma posiadać system chłodzenia o nazwie BlueOrb, opracowany przez firmę ThermalTake, który jest konstrukcją wywodzącą się z już niemal legendarnej rodziny Orbów przeznaczonych do chłodzenia procesorów Intel/VIA i AMD, czyli odpowiednio GoldenOrba i ChromeOrba. Specjalna wersja coolera produkowana dla Herkulesa będzie o dwanaście milimetrów niższa od oryginalnej konstrukcji ThermalTake, co pozwoli na instalację kart rozszerzeń w sło- cie PCI znajdujących się w bezpośrednim sąsiedztwie portu AGP. Dzięki takiej współpracy można się spodziewać, że karty pra-

Cyfrowe fotografowanie natury

HP PhotoSmart 215 i 315

**Firma HP nieodmiennie kojarzona jest z drukarkami, ploterami oraz skanera-
mi. Ostatnio producent ten postanowił rozszerzyć swoją ofertę o cyfrowe
aparaty fotograficzne przeznaczone zarówno dla amatorów, jak i profesjo-
nalistów.**

techNICK

Z gamy czterech urządzeń w moje ręce trafiły dwa modele z tak zwanego niższego poziomu, czyli dla użytkowników-amatorów. Pierwszą konstrukcją jest aparat HP PhotoSmart 215, który przypomina do złudzenia popularne kompakty. Jedynie zainstalowany w tylnej części obudowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny pozwala rozpoznać nowoczesne, cyfrowe urządzenie.

Po włożeniu czterech dołączonych baterii alkalicznych oraz zamontowaniu w odpowiednim gnieździe karty pamięci można praktycznie rozpocząć pracę z aparatem. Nieruchoma soczewka pozwala na wykonywanie zdjęć, bez możliwości korzystania z optycznego przybliżania obrazu. Powiększenie oczywiście jest możliwe, lecz jedynie na drodze programowej, i to maksymalnie dwukrotnie, a obraz tak potraktowany będzie charakteryzował się trochę gorszą jakością. Wbudowana lampka błyskowa zapewnia dobre oświetlenie fotografowanych obiektów oddalonych od obiektywu o maksymalnie trzy metry.

Dane zapisuje się na karcie CompactFlash o pojemności od 4 megabajtów, właśnie taką dołączono do zestawu. Do poprawnego kadrowania można użyć optycznego celownika, jak również wyświetlić obraz na kolorowym, niespełna dwucalowym ekranie LCD, który służy zarówno do przeglądania już wykonanych zdjęć, jak i do wyboru parametrów pracy ze specjalnego menu. Można w nim wybrać jedną z trzech jakości wykonywanych zdjęć (od 640 x 480 do 1600 x 1200), sposób pracy lampy błyskowej (automatycznie na redukcja "czerwonych oczu", wypełniający i wyłączony), tryb pracy zwykły i makro (małe obiekty znajdujące się blisko obiektywu). Dodatkowo w menu znajduje się opcja włączająca wykonywanie zdjęć po zaprogramowanym czasie, pozwala to na ustawienie urządzenia i zajęcie miejsca przed obiektywem. Wśród opcji do wyboru znajdziemy także programowe, dwukrotne powiększenie obrazu. Zastosowany system automatycznego dopasowywania ostrości uruchamia się po naciśnięciu przycisku migawki, a docięnięcie go do końca powoduje zapisanie obrazu na karcie. Dane do komputera przesyła się poprzez przewód podłączany do złącza USB.



HP PhotoSmart 215



HP PhotoSmart 315

konstrukcjach. W przypadku modelu 315 nie można zapomnieć o specja-nej przesuwanej klapie zabezpieczającej obiektyw oraz wizjer, a także wyłączającej urządzenie.

Do obydwu produktów dołączono - oprócz niezbędnych do przesyłania danych sterowników - także pakiet programów pozwalających na obróbkę zapisanych na dysku zdjęć oraz wszelkich innych obrazków i ilustracji. PhotoImpression 2000 pozwala na gromadzenie zdjęć w albumach, a także na ich edycję, obróbkę oraz przekształcanie za pomocą kilkudziesięciu dostępnych filtrów. PhotoMontage 2000 jest programem umożliwiającym zamianę zdjęć i rysunków na mozaikę składającą się z wielu małych, dobranych w przemyślny sposób zdjęć. Na pewno zetknęliście się już z tego typu kolażami w prasie i reklamach zewnętrznych.

Obydwa aparaty HP są dość ciekawymi konstrukcjami, których parametry powinny zadowolić niejednego amatora fotografii cyfrowej, to cena może sprawić, że znajdą one niewielu nabywców wśród niebytych zasobnych w finansie użytkowników komputerów.

HP PhotoSmart 215

Dane techniczne:
rozdz. matrycy: 1,3 miliona punktów
pamięć karty: 4 MB
transfer danych: USB
zoom: 2x cyfrowy
baterie: cztery AA lub zasilać

Plusy
• prosta obsługa
• dwukrotne cyfrowe powiększenie

Internet:
http://www.hp.com.pl

Dostarczył:
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,
ul. Szturmowa 2A, 02-678 Warszawa
tel.: (0 22) 565-77-00
fax: (0 22) 565-76-00

Minusy
• spore rozmiary urządzenia

Cena:
1650 zł

HP PhotoSmart 315

Dane techniczne:
rozdz. matrycy: 2,1 miliona punktów
pamięć karty: 8 MB
transfer danych: USB
zoom: 1,5x, 2x, 2,5x cyfrowy
baterie: cztery AA lub zasilać

Plusy
• niezła jakość
• 2,5-krotny zoom

Internet:
http://www.hp.com.pl

Dostarczył:
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,
ul. Szturmowa 2A, 02-678 Warszawa
tel.: (0 22) 565-77-00
fax: (0 22) 565-76-00

Minusy
• brak możliwości korekty ekspozycji

Cena:
2255 zł

Już prawie lustrzanek

HP Photosmart 618

**Cyfrowa fotografia rozwija się w zadziwiającym tempie. Jeszcze dwa lata temu
profesjonalne studia na myśl o używaniu cyfraków wpadały w agonialny atak
śmiechu, a dzisiaj coraz więcej z nich używa takiego sprzętu do wykonania
sporej części pracy. Dzieje się tak za sprawą coraz lepszych parametrów urz-
dzeń, których do tej pory brakowało.**

Łukasz Nowak

Najlepszym dowodem na potwierdzenie tej tezy jest nowy aparat cyfrowy wyprodukowany przez firmę Hewlett-Packard. Nosi on nazwę Photosmart 618. Jest to urządzenie przeznaczone dla nieco bardziej wymagających użytkowników. Jako jeden z pierwszych modeli, które mieliśmy okazję testować, oferuje elastyczność zbliżoną do prostszych lustrzanek. To duży krok do przodu, uwzględniając fakt, że dotychczasowe cyfrowki nie różniły się wiele od zwykłych kompaktów, co doprowadzało wiele osób do istnego szafu.

Podstawową nowością w modelu 618 jest w miarę dokładna kontrola ekspozycji. Oprócz standardowej "głupiej" funkcji auto użytkownik ma do dyspozycji opcje programów tematycznych (pejzaż, portret, akcja) oraz priorytety migawki i przesłony. Szczególnie te dwie ostatnie opcje na pewno powodują już zawrót głowy u osób, które choć trochę kojarzą takie pojęcia jak głębia ostrości. Chodzi o to, że w końcu istnieje możliwość kontroli, tła obrazu: przy szeroko otwartej przysłonie tylko punkt na który jest ustawiona ostrość, natomiast przy mocno domkniętej przysłonie wszystko w odległości na przykład 1 metra będzie ostre. Mimo że rozpiętość ustawień przysłony jest dosyć niewielka (2,4 do 9,6 - standardowe obiektywy do lustrzanek mają 3,5 do 27), to zawsze pomoże w prawidłowym skomponowaniu zdjęcia. Oczywiście nie mogło także zabraknąć standardowych ustawień takich jak korekta ekspozycji (+/- 2 stopnie) czy balans bieli. Poza tym warto wymienić jeszcze takie funkcje jak autofocus, pomiar światła przez obiektyw (TTL) oraz możliwość robienia zdjęć monochromatycznych.

HP Photosmart 618 potrafi wykonywać zdjęcia pojedynczo lub seriami od 2 do 1000 klatek w odstępach od 15 sekund do 24 godzin. Dzięki temu, jak ktoś bardzo lubi, może poświęcić ten świetny aparat do fotografowania procesu wzrostu roślinki w doniczce. Po wykonaniu zdjęcia zo-



staje ono zapisane na karcie Compact Flash (w zestawie dołączono model 16 MB) z użyciem kompresji JPEG lub w formacie TIFF. Rozdzielczość matrycy CCD wynosi 2,1 megapiksela, dzięki czemu można uzyskać pliki o wielkości 1600 x 1200 punktów. Istnieje także opcja zmniejszenia tej wielkości do 800 x 600, co pozwala oszczędzić miejsce na karcie.

Aparat ma jeszcze wiele dodatkowych funkcji, jak np. możliwość bezpośredniego połączenia z drukarką HP Photosmart za



pomocą portu podczerwieni. Dzięki temu nie trzeba nawet wyjmować karty pamięci, tylko od razu otrzymuje się gotowe odbitki do albumu. Opcje komunikacji obejmują także podłączenie do komputera PC lub Macintosh za pomocą portu USB oraz wyświetlanie obrazu na telewizorze. Ta ostatnia funkcja, wraz z wbudowaną możliwością tworzenia pokazów slajdów, pozwala na miłe rodzinne oglądanie zdjęć z wakacji czy wesela wujka.

W trakcie pracy z aparatem miewałem momentami mieszane uczucia. Aparat ma być przeznaczony dla profesjonalistów i dlatego postanowiłem go potraktować nieco bardziej krytycznie niż wcześniejsze modele. Otóż wszystko jest w porządku, kiedy robi się zdjęcia przy świetle dziennym albo przy dobrym (czytaj drogim) oświetleniu studyjnym. Natomiast próby ekspozycji wyłącznej przy normalnym sztucznym świetle (np. świetłówki) kończą się wyraźnym szumem, powstającym przy długotrwałym uśrednianiu koloru, oraz poważnymi przebarwieniami. Gdyby to byłby aparat dla przeciętnego użytkownika, wystarczyłoby włączyć wbudowaną lampę błyskową i uznać sprawę za załatwioną. Jednak urządzenie profesjonalne nie może sobie pozwalać na takie błędy. Z drugiej strony należy uwzględnić fakt, że cena tego aparatu jest względnie niska i za takie pieniądze konkurencja nie oferuje choćby części możliwości, które ma HP 618.

Generalnie rzecz biorąc, HP 618 jest urządzeniem dobrym. Porównując z aparatami innych producentów o podobnej cenie, można nawet stwierdzić, że należy do czołówki w swojej klasie. Nadal nie jest to jednak zabawka, która mogłaby zaspokoić wszystkie wymagania fotografa dobrze znającego się na swoim fachu. Tak czy owak, jest to jeden z najlepszych aparatów cyfrowych, jakie zdarzyło mi się mieć w rękach.

HP Photosmart 618

Dane techniczne:
matryca: CCD 2,1 megapiksela
rozdzielczość: 1600 x 1200, 800 x 600
pamięć: Compact Flash
zoom: 3x optyczny, 2x cyfrowy
podłączenie: USB, AV, IrDA
dodatkowe: pilot

Plusy
• dobra kontrola nad ekspozycją
• pomiar światła i autofocus TTL

Internet:
http://www.hp.com.pl

Dostarczył:
Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.,
ul. Szturmowa 2A,
02-678 Warszawa
tel.: (0 22) 565-77-00
faks: (0 22) 565-76-00

Minusy
• problemy przy słabym oświetleniu

Cena:
4100 zł

Nowości Sprzętowe

urządzone z powyższymi radiatorami będą działały nad wyraz stabilnie i dadzą możliwość bezkarnego podkręcania.

www.hercules.com

CD-MP3



DMP-CD100 jest nowym odtwarzaczem plików MP3 zaprojektowanym przez firmę D-Link. Urządzenie zintegrowano z przenośnym odtwarzaczem płyt CD. Ciekawa obudowa oraz funkcjonalny wyświetlacz powinny przyciągnąć nie tylko wzrok potencjalnych nabywców.

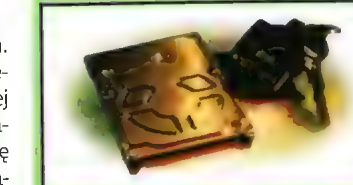
www.dlink.com

Dotknij poprzez Sieć

Chris Ezel jest młodym człowiekiem, który zasłynął w ostatnim czasie spektakularnym odkryciem, dzięki któremu prawdopodobnie znajdzie stałą pracę w instytucji będącej marzeniem niejednego. Ten młody człowiek znalazł sposób na ulepszenie rękawic do pracy wirtualnej rzeczywistości w taki sposób, by możliwe stało się symulowanie doznań dotyku. W standardowe rękawice wbudowano sporą ilość małych komórek, które można napełnić powietrzem, co spowoduje uciśnięcie na odpowiednie partie ciała i sprawi, że zaczniemy odczuwać "obecność" nierzeczywistych przedmiotów. Wynalazek ten może wydatnie polepszyć pracę astronautów w kosmosie, gdzie od precyzji pracy zależy niejednokrotnie powodzenie eksperymentów i doświadczeń wartych kilkaset milionów dolarów. A jeśli technologia dotrze pod strzechy... wyobraźcie sobie sytuację, w której próbujecie, na przykład, sprawdzić fakturę danej tkaniny w sklepie internetowym czy poczuć chropowatą korę w momencie, gdy w grze skryjecie się za drzewem...

www.nasa.gov

Dysk jest płaski



Toshiba ogłosiła, iż rozpoczyna produkcję nowych "superpłaskich" dysków twardych o największej, jak dotąd, pojemności. Tym samym ostatecznie umocniła swoją wiodącą pozycję w dziedzinie 2,5" dysków twardych.

Mowa o modelu MK3017GAP (z dwoma talerzami) o pojemności 30 GB i MK1517GAP (działającym w oparciu o jeden talerz) o pojemności 15 GB. Obydwa modele osiągną gęstość zapisu na poziomie 26,7 GB/cal2 i są pierwszymi przeno-

Nowości Sprzętowe

znymi dyskami twardymi wspierającymi całkowicie standard UDMA-100. Oznacza to, iż użytkownicy notebooków będą mogli uzyskać znacznie wyższe transfery danych - 100 MB/s, przewyższające możliwości oferowane przez obecnie wykorzystywany standard UDMA-66, a co za tym idzie, po raz pierwszy osiągną wydajność porównywalną z komputerami klasy PC desktop. A wszystko to dzięki urządzeniu o grubości 9,5 mm, ważącemu zaledwie 95 g!

Oprócz tego, że zwiększyła się pojemność i możliwości interfejsu, również wytrzymałość tych urządzeń została wydatnie podniesiona. Nowe modele są odporne na wstrząsy o sile 175 G w trakcie pracy i 800 G w stanie spoczynku. Uzyskano to za sprawą podniesienia jakości głowicy i tańszych, ulepszeniu techniki montażu, jak i zmian w samej konstrukcji dysku.

www.alstor.com.pl

Dreamcast dla PC

Kiedys pewne czasopisma w żartach prima-apriliowych przekazywały sensacyjną wiadomość o powstaniu kart rozszerzeń przeznaczonych do komputerów PC zawierających praktycznie pełną konsolę PSX. To był żart, lecz firma Sega nie żartuje z poważnych użytkowników. Zapowiedziała pojawienie się w najbliższym czasie karty rozszerzeń, która przekształci popularnego "blaszaka" w konsolę Dreamcast. Jest to krok podyktowany nie aż tak wielkim zainteresowaniem odbiorców - dzięki takiemu posunięciu firma chce podratować swój budżet. Cena omawianego urządzenia nie powinna przekroczyć stu dolarów.

www.sega.com

Dziwadło?

LCM-T041A to monitor wyprodukowany przez japońską firmę Logitec. Jest to urządzenie wyposażone w ciekłokrystaliczny wyświetlacz charakteryzujący się rozdziel-



czością 640 na 480 punktów. Najciekawszy jest sposób montażu, gdyż całość mieści się w... miejscu na napęd 5,25 cala! Tak, w miejscu, gdzie standardowo montowane są kieszenie do dysków twardych i napędy CD-ROM. Możliwe, że nie skorzysta z takiego rozwiązania "szary" użytkownik, lecz firmy produkujące serwery mogą zaoszczędzić sporo miejsca, gdyż nie będzie wymagane podłączenie "zewnętrznego" monitora. Wystarczy wysunąć urządzenie z kieszeni i odpowiednio ustawić. Cena ma nie przekroczyć pięćdziesięciu tysięcy jenów.

www.logitec.co.jp

Co ma radio do myszy?

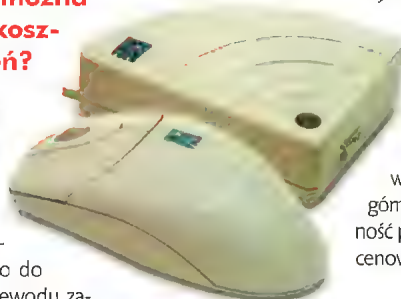
A4Tech Radio 3Dmouse

Ano ma i to sporo. Popularność myszy nie ograniczanych w działaniu przewodem łączącym gryzonia z komputerem staje się coraz większa. Ogranicza ją jedynie cena urządzeń korzystających z tego typu rozwiązań technicznych. Czy nie można stworzyć taniej alternatywy dla kosztownych, "ekskluzywnych" urządzeń?

techNICK

Można - o sprostanie tego typu wyzwaniu pokusiła się firma A4Tech, projektując mysz nazwaną Wireless Radio 3Dmouse. Zgodnie z założeniami i nazwą konstrukcja ta składa się z odbiornika podłączonego do komputera za pomocą 120-centymetrowego przewodu zakończonego wtyczką PS/2. W obudowie myszy znajduje się nadajnik zasilany dwoma baterijkami AAA, co pozwala na kilkumiesięczną pracę bez konieczności ich wymiany. Zarówno na odbiorniku, jak i nadajniku, znajduje się przełącznik, za pomocą którego wybiera się jeden z dostępnych kanałów radiowych - to na wypadek, gdy pierwsza częstotliwość jest w jakiś sposób zakłócana. Co do nadajnika, to jego zasięg w porównaniu do konkurencyjnych konstrukcji jest naprawdę niewielki; po odsunięciu od odbiornika na odległość ponad jednego metra mogą pojawiać się już niedokładno-

ści w prowadzeniu kursora i obsłudze przycisków. Oprócz sterownika z dyskiety, instalowana jest aplikacja iWheelWorks Lite pozwalająca na używanie takich funkcji jak WheelZoom (powiększanie w aplikacjach obsługujących taką funkcję), NetJump (zestaw narzędzi dla przeglądarek internetowych) oraz LuckyJump (obsługa dowolnych funkcji w systemie, jak i aplikacji w nim dostępnych).



A4Tech Wireless Radio 3Dmouse jest urządzeniem dzielnie stawiającym czoło wszystkim konstrukcjom z tzw. gómej półki, gdyż jego funkcjonalność praktycznie im nie ustępuje, a cenowo bije je na głowę.

A4Tech Wireless Radio 3Dmouse	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Technologia: radio-mechaniczna	Cezar
Podłączenie: port PS/2	ul. Krakowska 82
Zasięg nadajnika: do 2 metrów	50-427 Wrocław
Liczba przycisków: 2 + rolka	tel. (071) 369-73-00
Dodatkowo: rolka	
Zasilanie: 2 baterie AAA	
Plusy	Minusy
• niska cena	• mały zasięg nadajnika
• jakość wykonania	
Internet:	Cena:
www.cezar.com.pl, www.a4tech.com	77 zł

Internetu łącząc się...

MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem

W dobie wszechobecnego Internetu, który obsługują już nawet kucharki mikrofalowe i lodówki, ciągle pojawiają się na rynku nowe modemy pozwalające na podłączenie naszego domowego komputera do sieci przez linię telefoniczną.

Mike-L

Firma Zoltrix jest znana, nie tylko na naszym rynku, producentem niezbyt drogich, lecz charakteryzujących się doskonałymi parametrami modemów. Jest także producentem urządzeń firmowanego przez MiNt, a testowanego w laboratorium sprzętowym CDA. Sprawdziłszy ów sprzęt podłączając go do gniazdek oddalonych o kilka kilometrów od centrali, jak również o jedynie kilkadziesiąt metrów. W obydwu przypadkach modem nawiązywał połączenie z minimalną prędkością 48 000 kbps, a w 90% było to 53 333 kbps. Podczas pracy ani razu nie zanotowano zerwania połączenia lub dłuższych przestojów podczas pobierania i wysyłania danych.

Bez problemu można wysyłać, jak i odbierać faksy, a prędkość tego typu połączenia może wynosić maksymalnie 14 400 kbps. Aplikacją, dzięki której możliwe jest obsługiwa-

nie tego typu usług jest FaxTalk Communicator. Co ciekawe, modem jest w stanie pracować jako zwykły telefon z automatyczną sekretarką, lecz wymagana jest do tego karta dźwiękowa, gdyż model MiNt nie ma stosownych układów oraz wyprowadzeń. Bardzo ważnym elementem zestawu jest polskojęzyczna instrukcja, dzięki której instalacja modemu jest bardzo prosta; pomoże w rozwiązaniu najczęstszymi występujących problemów.

MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem jest doskonałym urządzeniem, które działa zgodnie z oczekiwaniami i praktycznie trudno jest znaleźć jakiegokolwiek wady tego produktu. Dlatego też ope zastanowienia mogę polecić go każdemu.

MiNt 56k Zoltrix Fax/Modem	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Prędkość: 56 kbps	Action Sp. z o.o.
Standard pracy: V.90/K56 Flex	ul. Jana Kazimierza 46/54
Złącze: PCI 2.1	01-248 Warszawa
System: Win 9x lub nowszy	tel. (022) 836 62 28
Plusy	Minusy
• świetna wydajność	• moim zdaniem nie ma
• dobre oprogramowanie	
Internet:	Cena:
www.action.com.pl, www.mint.com.pl	77 zł

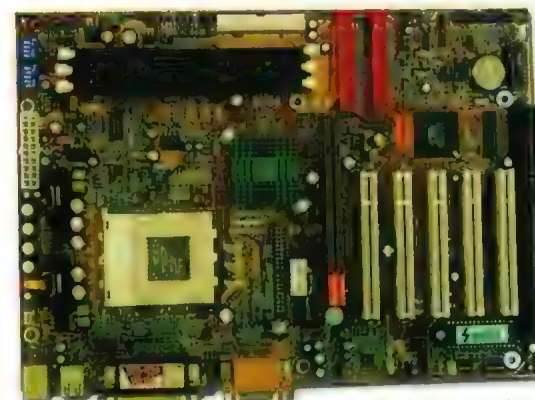
Saitek SL-75JV i SL-75KAV-X

Siostrzane konstrukcje

Do niedawna w artykułach opisujących dwie płyty główne pojawiały się najczęściej konstrukcje dwóch różnych producentów. Tym razem możecie przeczytać opis dwóch urządzeń tego samego producenta, a co ważniejsze, są to konstrukcje tego samego typu, lecz różniące się zainstalowanymi komponentami.

Mike-L

Soltek SL-75JV jest płytą przeznaczoną do obsługi procesorów produkowanych przez firmę AMD, czyli znanych już na rynku Duronów oraz układów Athlon/Thunderbird. Chipset, który odpowiedzialny jest za obsługę logiki płyty głównej, to VIA KT133 pozwalający na obsługę pamięci Virtual Channel szybszych niż standardowe magistrali PCI 2.2, AGP Pro 2.0 4x. Na powierzchni zamontowano złącze AGP Pro, pięć złączy PCI oraz jedno ISA, co pozwala na obsługę urządzeń zarówno nowych, jak i starszego typu. Trzy gniazda pamięci można obsadzić modułami o maksymalnej pojemności 512 MB. Wszystkie elementy rozmieszczone w dość ergonomiczny



Soltek SL-75KAV-X.

sposób, dzięki czemu na procesorach można bez problemu instalować wszelkie dostępne systemy chłodzenia, a podłączanie napędów IDE oraz FDD nie powoduje konieczności przeprowadzania przewodów ponad komponentami płyty, gdyż ich złącza zamontowano prawie na krawędzi.

Płyta Soltek SL-75KAV-X można by określić mianem starszego rodzeństwa, gdyż jest to już konstrukcja wykorzystująca najnowsze zdobycze w dziedzinie produkcji tego typu podzespołów komputerowych. W tym przypadku zastosowano chipset VIA KT133A, zapewniający obsługę nie tylko AGP Pro 4x, lecz również systemu audio zgodnego ze standardem AC97 oraz urządzenia pracujące w trybie UltraATA-100, jak i procesory wymagające do pracy magistrali 266 MHz, czyli najnowsze układy AMD. Na mostku północnym układów logiki zamontowano sporych rozmiarów radiator, gdyż wydziela on podczas pracy dużo energii cieplnej.

Obydwie konstrukcje posiadają wbudowaną technologię FID, która ucieszy wszystkich, lubiących bawić się w podkręcanie zegarów taktujących pracę procesorów w celu podniesienia wydajności komputera. System ten automatycznie rozpoznaje rodzaj procesora i sygnały przesyłane do płyty i określa, czy dany układ poddany jest na podkręcanie poprzez zmianę mnożnika zegara. Jeśli procesor jest z serii "podkręcalnych", zapala się czerwona dioda w rogu płyty, tuż przy dwóch blokach przełączników służących do ręcznego wyboru zarówno mnożnika, jak i zegara taktującego magistralę. Napięcie zwiększyć można wykorzystując odpowiednie opcje znajdujące się w BIOS-ie płyty.



Soltek SL-75JV.

Kolejną ciekawostką, niespotykaną do tej pory w innych produktach, jest montaż czujnika temperatury na elastycznej taśmie w środku podstawki pod procesor. Dzięki temu po obsadzeniu układu można sprawić, że będzie mierzona temperatura dolnej części procesora tuż przy kości, a nie jedynie samego powietrza, co pozwoli na dokładniejszą kontrolę systemu. Oczywiście nie zapomniano też o drugim czujniku umieszczonym na długim przewodzie, dzięki któremu jesteśmy w stanie kontrolować temperaturę na powierzchni dowolnych urządzeń, takich jak karty graficzne, chipset płyty i dyski twarde czy po prostu ciepłotę wewnątrz obudowy.

Obydwie płyty wyposażono w obszernie instrukcje dostępne jedynie w języku angielskim. Nie pomyliłem się... instrukcje, gdyż są tam dwie książeczki, a druga z nich dotyczy dołączonego bardzo bogatego pakietu oprogramowania znajdującego się na dodatkowej płycie CD. Wśród aplikacji są takie pozycje jak Virtual Drive pozwalający na powierzchni dysku twardego wykonywać tak zwany obraz płyt CD, który następnie można udostępnić jako kolejny napęd CD, tym razem zdecydowanie szybszy niż jego realny odpowiednik. Jedynym ograniczeniem jest pojemność dysku twardego. Kolejnym dołączonym programem jest WinFax pozwalający na redagowanie, wysyłanie i odbieranie faksów poprzez sieci telefoniczne i ISDN, oczywiście jedynie w przypadku, gdy dysponujemy odpowiednim modemem. Norton Ghost pozwala na wykonywanie kopii zapasowej danych znajdujących się na dyskach twardych, na płytach CD, jak i na innych napędach. AntiVirus 2000 - nazwa mówi sama za siebie - jest dobrym programem oferującym ochronę przed wirusami wszelkiego rodzaju, a uaktualnianie baz danych poprzez Internet pozwoli na ustrzeżenie się przed atakami większości groźnych "mikrobów".

Obydwie konstrukcje Solteka można polecić każdemu, gdyż ich parametry, zastosowane technologie oraz bogate oprogramowanie powinny zadowolić nawet najbardziej wymagających użytkowników.

Soltek SL-75JV	
Dane techniczne:	Dostarczył:
chipset: VIA Apollo KT133	Cezar
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	ul. Krakowska 82
inne: system FID	50-427 Wrocław
Plusy	Minusy
• system FID	• brak obsługi UltraATA-100
• świetny pakiet programów	
Internet:	Cena:
http://www.cezar.com.pl	510 zł
http://www.soltek.com.tw	

Soltek SL-75KAV-X	
Dane techniczne:	Dostarczył:
chipset: VIA Apollo KT133A	Cezar
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1	ul. Krakowska 82
inne: system FID, system audio	50-427 Wrocław
Plusy	Minusy
• system FID	• brak polskojęzycznej instrukcji
• doskonałe oprogramowanie	
Internet:	Cena:
http://www.cezar.com.pl	590 zł
http://www.soltek.com.tw	

Nowości Sprzętowe

Ognisty wąż

Boa Fire Wire 16x10x40 to nagrywarka CR/RW prezentowana niedawno przez firmę EZQuest. Jest to jedno z najnowocześniejszych urządzeń do magazynowania danych korzystające z takiego interfejsu. Na krążkach CD-R dane wypalane są z maksymalną prędkością wynoszącą sześćdziesiąt razy, CD-RW dziesięciokrotnie przewyższającą standard, a odczyt następuje z czterdziestokrotną szybkością. Boa FireWire 4,7 GB DVD-RAM jest konstrukcją pozwalającą na umieszczanie danych na zapisywalnych krążkach DVD-RAM, których pojemność wynosi 4,7 oraz 9,4 GB.

www.ezq.com

Płaskie jest piękne?

O technologii NXT pisaliśmy już kilkakrotnie, ale trzeba przypomnieć, że system ten przewidywał generowanie dźwięku za pomocą specjalnie spreparowanych arkuszy folii aluminiowej, które pobudzane prądem o odpowiednim natężeniu powodują powstawanie fal akustycznych. Wiele firm budowało już głośniki wykorzystujące tę technologię, lecz mankamentem takich kolumn było słabe odtwarzanie niskich tonów, a dołączane subwoofery nie zapewniały dobrego ich przenoszenia. Firma NEC poradziła sobie z tym problemem, instalując w każdej z dwóch obudów tak panele NXT oraz głośniki membranowe. Pierwsze odpowiedzialne są za przenoszenie tonów wysokich i średnich, a klasyczne za tony niskie. Co ciekawe, każdy głośnik otrzymuje sygnały od osobnych wzmacniaczy, ma to na celu dodatkowe podniesienie jakości odtwarzanych dźwięków. Całość ma być dostępna za cenę niższą od stu dolarów.

www.nec.com

Ramka od Polaroida

PhotoMAX Digital Picture Frame jest urządzeniem produkowanym przez firmę Polaroid, która słynie z wytwarzania materiałów i akcesoriów znajdujących zastosowanie w fotografii. Konstrukcja ta składa się z ciekłokrystalicznego wyświetlacza wbudowanego w bardzo estetyczną ramkę i zdolnego do projekcji zdjęć pobieranych z witryn internetowych bez konieczności podłączenia do komputera. Przekątna obrazu widzialnego to siedem na pięć cali. Zmagazynowane zdjęcia mogą być wyświetlane pojedynczo, jak i zmieniać się automatycznie na zasadzie pokazu slajdów. Jedynym warunkiem użytkowania urządzenia jest konieczność opłacenia subskrypcji w serwisie Cevia, z którego pobierane są obrazki i zdjęcia.

www.polaroid.com



od poniedziałku do soboty

0801 600 200

od 8.00 do 22.00

koszt połączenia 35 gr brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

CDA

10 000

PRODUKTÓW W NASZYM SKLEPIE

WIESZ JUŻ CO KUPISZ ZA SWOJE CDA



Action Exchange

zamów prenumeratę
i przyłącz się do zabawy

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



www.klubcda.com.pl

Action Exchange

Zamów prenumeratę
i przyłącz się do zabawy.

Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!

Jak przystąpić do gry?

Krok 1

Przypomnij sobie czy masz już 13 lat. Jeśli nie - poproś swojego opiekuna aby w Twoim imieniu grał w Action Exchange. Jeśli jesteś starszy - patrz krok 2

Krok 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii? Jeśli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeśli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i ... patrz krok 3.

Krok 3

Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś? Nie martw się: zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymaś go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon! Jeśli masz już kupon - rzuc okiem na krok 4

Krok 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny który wpiszesz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeśli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.

Krok 5

Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie www.klubcda.com.pl lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych zabaw !!!

UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratorów
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

Bonus

Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie dotyczące bieżącego numeru net. Jeśli odpowiesz poprawnie, 20 CDA jest Twoje

Chcesz wiedzieć więcej?

Dzwoń: 0801 600 200

Zajrzyj na stronę: www.klubcda.com.pl

0801 600 200

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca maj /2001
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca maj /2001
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne

od miesiąca maj /2001
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla poczty

zł gr.....
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr.....
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr.....
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr.....
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

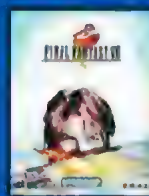
e-mail:
klubcda@silvershark.com.pl



GRY MULTIMEDIA



80 zł brutto
Doctor Turbo
Antywirus 2000



159 zł brutto
Final Fantasy 8



99 zł brutto
HalfLife Gold



69 zł brutto
Hopkins FBI (PL)

Pod numerem:

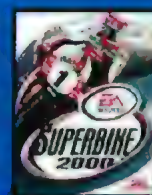
0801 600 200

możesz zamówić prenumeratę.

Placisz w domu - nie na pocztę.



140 zł brutto
Dark Reign 2



119 zł brutto
Superbike 2000



55 zł brutto
Cue Club



59 zł brutto
Koziołek Wynałazca



70 zł brutto
Kryształowy Klucz



70 zł brutto
MDK 2 + MDK 1



50 zł brutto
Kapitan Pazur



140 zł brutto
Battlezone 2



55 zł brutto
Moon Project
full BOX

PYTAJ O GOLD GAMES III

Gold games A

21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł

Gold games B

24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł

Gold Pack

27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:

Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout III, Rayman, Redline Racer, Larry Sulk 7, Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft Office, Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych

0801 600 200



www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl
Pełny cennik znajdziesz w swoim Cover CD



FILMY DVD



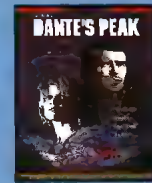
79,00 zł brutto



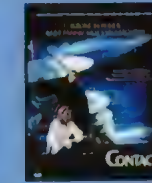
85,00 zł brutto



299,00 zł brutto



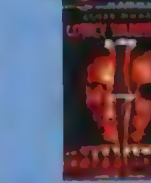
85,00 zł brutto



69,00 zł brutto



79,00 zł brutto

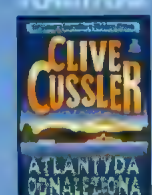


80 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

KSIAZKI



26,82 zł brutto



26,82 zł brutto



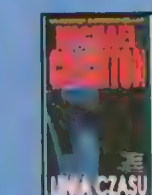
16,92 zł brutto



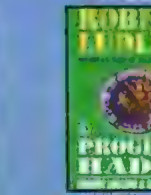
20,52 zł brutto



22,32 zł brutto



25,02 zł brutto



16,74 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

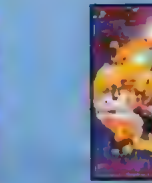
MANGA



44,90 zł brutto



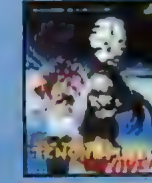
39,90 zł brutto



39,90 zł brutto



39,90 zł brutto



44,90 zł brutto



54,90 zł brutto

promocja

Action Exchange

Produkty umiarkowane
z 50% zniżką kupując CDA

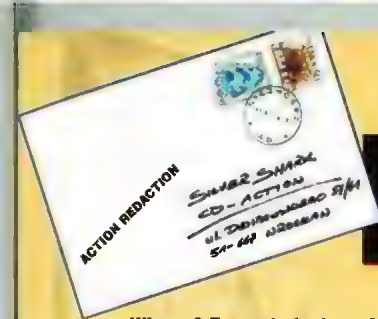
Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw. CDA
Procesory			Obudowy			Cool games		
Celeron 500	1	10	Mini ATX	3	10	Do wyboru	10	5
Duron 600	2	10	Klawiatury			Prin. 3 mies.		
Płyty główne			105 key/PS2	4	5	Pismo do wyboru	20	5
Gigabyte GA-6VXE7+	1	20	Myszy			Prin. 6 mies.		
Gigabyte GA-7ZX1	2	20	Genius Easy Mouse	5	5	Pismo do wyboru	15	10
Pamięci RAM			CD ROM			Prin. 12 mies.		
32 MB	2	5	Cyberdrive 48x	2	10	Pismo do wyboru	10	20
64 MB	2	10	DVD			Gra w pudełku		
128 MB	1	20	Toshiba, 12x	1	20	Do wyboru	5	20
Dyski Twarde			FDD			NIEPODZIAŁKA		
10 GB/66	2	10	3,5"	3	5			
20 GB/66	1	20	Monitor 15"					
Karty Grafiki			LITEON A1554NE	1	20			
S3 3D	2	5	Monitor 17"					
Riva TNT2 M64 32	2	10	LITEON B1770NSL	1	30			
Karty Dźwiękowe			Drukarka					
Genius 32 PCI	4	5	Atramentowa	1	20			
Sound Blaster 128 PCI	3	10	Główniki					
			Genius 60 Watt	4	10			

Przedmioty
wystawione na
bieżącą aukcję



UWAGA! Zamów przedmiot w lutym 2001, otrzymasz dodatkowo 50 CDA!!!

0801 600 200



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Wiosna? To ma być wiosna?! Eeee... marcowy numer CDA, a za oknem nadal jesienno-zimowo-sennie. Lecz w pozornie martwych gałązkach już pewnie zaczynają krążyć soki przygotowujące się do ekspansji. Wam też radzę zacząć się spręzać, bo wakacje niby jeszcze daleko - ale... już należy wziąć się za ewentualne odrabianie zaległości, żeby w maju nie latać z obłędem w oczach za nauczycielami. Co nie oznacza, że nie możecie dla relaksu poczytać tej edycji AR. Nie oznacza też, że wolno nam pominąć "Jazdę obowiązkową": w każdy piątek (14-16) redakcja pojawia się na IRC-owym kanale #cdaction, gdzie można sobie z nami pogadać na żywo. Zaś na CD w tym numerze tradycyjnie znajdziecie zarówno najnowszą wersję FAQ, czyli najczęściej powtarzających się pytań do nas i naszych odpowiedzi (w Bonusie1), jak i najnowszą edycję Action Maga. Obie rzeczy przeczytać nie tylko warto, ale wręcz TRZEBA. Naturalnie dopiero PO lekturze AR :). Zatem - do dzieła...

Myśl miesiąca

Pochlebstwo jest jak woda kolonńska - należy je wachać, a nie lyać.

AR-cypoważnie?

(...) "Czemu robicie z siebie takich idiotów?" - to chyba dość częste pytanie w listach. Mówię tu do Smuggiego i Jediego (i oczywiście Barnaby :-)). Radzę zrobić mały testik. Na jedno wydanie AR przestańcie odpowiadać "niepoważnie" na listy. Ciekawe, ile listów z pretensjami przyjdzie w następnym miesiącu?

MIŁOSZ

A wiesz co? FANTASTYCZNIE DOBRY POMYSŁ!!! Kiedys polecimy w kulki na maxa (MAX-a 2 of Kurs[k]) i zrobimy jedno AR ze 100% powagą, kulturalnymi odpowiedziami, bez choć jednej emoticonki i do czytania wyłącznie w rytm marsza żałobnego. Będzie super... poważnie! I ciekawe, kiedy to zorientujecie się, że tym razem sobie NIE kpiny? I jak Wam się to spodoba?

AR-frodyzjak!

Nie bluzgajcie na wszystkich wkóło. Z tego się robi takie *** zamieszanie... Jedna odpowiedź przeczy drugiej. (...) Teraz AR nie podnieca mnie jak kiedyś.

Masz rację. Nie masz racji. :) A co do ostatniego zdania... hmm... więc spróbujmy innej metody: wyobraź sobie, że jestem siedemnastoletnią, mocno wykształconą (tu i tam) panienką, mam na sobie łącznie 3 cm kwadratowe czarnej koronkowej bielizny i... (światło przygasa, słychać nastrojową muzykę) "praaaagggęę cjęęę, ooooh....". Hm, teraz lepiej? Po reszcie zadzwoni na 0700-costam... I przestań się ślinić! Ja tylko się tak zgrywałem. 100% hetero jestem! ...tępy przy sobie! Czy ktoś ma pod ręką zimny prysznic?!

Smugg, czemu ty nic nie ujawnisz o sobie? Wcale nie jesteś taki sławny, jak myślisz. (...)

pewien Frajer z Krakowa

Po pierwsze: dzięki za chyba niezamierzony komplement (że myślę). Po drugie: co chciałem, to ujawniłem, i w FAQ, i w ankiecie w Action Magu (tak, to kryptoreklama AM, a co, nie można?). Po trzecie: wcale m' nie zależy, żeby być "sławnym" (w znaczeniu: "ooo... patrz, to on, mogę prosić o autograf?"). Jeszcze bardziej nie zależy mi, by dzielić się swoim życiem prywatnym z tysiącami postronnych ludzi - i choćby dlatego nie chcę mówić nic o sobie. Dzięki temu mam po prostu święty spokój. Co mnie bardzo zresztą cieszy.

CD Power?!

Ostatnio dowiedziałem się, że kiedyś nazywaliście się CD Power. To prawda?

San Goku

I tak, i nie. Tzn. CDA pierwotnie MIAŁO się nazywać CD Power. Nawet logo już było. Ale potem okazało się, że w Australii albo okolicach jest już pismo o takiej nazwie. No to dla świętego spokoju (żeby się kiedyś Australijczykom nie myliło w sklepach :-)) zmieniono nazwę gazety na obecną. I pierwszy numer wyszedł już pod szyldem CDA.

Fajny kumpel

Niedawno kłóciłem się z kolegą. Twierdzi on, że w CDA nie dajecie pełnych wersji gier, a tylko jakieś "niedokończone" (...)

Postaram się to określić najdelikatniej i najsuśtelniej jak potrafię: Xtrabullshit!!!! Jego mózgu też chyba ktoś nie dokończył?

Poza tym ocenia grę nie po grafice, nie po treści, nie po ocenach w gazetach, ale - uwaga, uwaga - po nazwie i po cenie. (...)

To tak jak my. Za każdą spółgłoskę w nazwie gry odejmujemy od oceny 1 pkt, a za każdy dyftong dodajemy 0,23 pkta. To samo z ceną: jak dzieli się (bez reszty) przez 7 - +2, przez 11: +1. A jak przez 6,2 - to od razu walimy znak jakości. To samo, jak gra kosztuje powyżej 200 zł :-).

Sądzi jeszcze, że prawdziwa gra musi kosztować 180 zł, ale się nie oplaca, więc pójdzie do pirata. (...)

Filozof

Typowe... Po czym kupi za te 20 zł coś, czego by normalnie nawet za darmo nie wziął, no ale skoro fajna nazwa i "oszczędzi" 160 zł - to okazja! A potem pogra 3 dni, wywali i marudzi, że gry coraz gorsze są... Ijaaa.

Pytania...

1. Czy Wasze zdanie o piractwie jest oficjalnym stanowiskiem CAŁEJ redakcji?

Mówiąc szczerze, to moja opinia jest TYLKO moją opinią i nikomu jej nie narzucam. Ale wydaje mi się, że nie ma powodu, by jej u nas nie podzielać. W ten dość pokrętny sposób powiedziałem, że - tak. (Płacą mi od ilości tekstu :-)). (No to i ja się dopiszę, bo mi płacą nie tylko od ilości tekstu, ale i od liczby duszeń Barnaby i chciałem powiedzieć, że w tym tygodniu uduśliłem go już 358 razy; będzie premia? - Jed! :-).

2. Jeśli tak, to jesteście bardzo spokojną ekipą. Ale mam pytanie na temat uzupełnień nie związanych z komputerami, a mianowicie: czy uważacie, że robenie wrzutów (grafitti) na ścianach powinno być tak surowo karane? Według mnie, stanowczo NIE! W końcu to też SZTUKA taka jak np. scena (rządzili się nawet podobnymi prawami), tylko nie na monitorze, a na murze! Proszę o szczerą odpowiedź.

Powiem tak - jak zaczniesz bazgrać po MOIM murze/domu/klatce schodowej itp., to cię zabiję, ale przedtem wsadzę ci ten spray niekoniecznie w kieszeń spodni (ale za to do oporu). A poza tym popieramy wolność wypowiedzi itp. :-). To jak z opinią typowego Polaka o np. spalarniach śmieci. Są potrzebne? Są. Budować? Jaaasne... byle nie obok naszego miasta/osiedla! A tak w ogóle, to wiesz: scenowcy "mazają" po własnym monitorze, nie po cudzej własności...

3. Co stało się z Lordem Yabolem, od dawien dawna nic o nim nie słyszałem?

Skończył studia, został programistą i zaczął pisać własne programy, zamiast recenzować cudze. Spryciuła. Ale my kiedyś dorwiemy do recenzji jego program i wtedy poznał swego wyboru, che, che.

4. Jak uruchomić kompaktową Tawernę RPG? Kiedy ją włączyłem moim Netscape Communicatorem, litery były o kilka liniiżej niż i co gorsza żadna z podstron nie chciała się włączyć. Podczas instalacji kłóciła nie odnotowałem żadnych błędów.

"Jankzik", Mińsk Maz.

W takiej sytuacji odpal toto Internet Explorerem, i to w wersji minimum 4.0. Action Maga tak samo, tzn. przeglądaj za pomocą IE (i tylko mi nie mów, że w Windows nie masz tego programu, bo zastrzeżę. MASZ! Choćbyś nie chciał, to i tak masz! Podziękuj Billowi G. :-)).

Chwalipięty...

Denerwujący jest ten napis na okładce: "Ponad 200 stron". Zwiększyliście pismo tylko o kilka stron (5-6) i już się chwalicie.

Xavier z X-Menów

Raz, że to pierwsze pismo w tej branży o nakładzie powyżej 200 stron. Zawsze to jakiś rekord. Dwa, że to było jednak 8 stron. Trzy, że jakbyśmy zmniejszyli objętość CDA o te 8 stron, to byłoby to chyba bardziej denerwujące? I w ogóle okładka jest jak pierś (przykuwa wzrok...) żołnierza (...rozczarowani, co?). Gdzież jak nie tam mamy wieszać swe ordery? I od ilu stron więcej wolno się nam JUŻ chwalić?

Ekonomia

OK, rozumiem, że macie ponad 200 stron, cudowny papier i dwa kompaktki (50 groszy/sztuka), ale bez przesady. Podwyżki i premie w redakcji możecie sobie robić, ale nie za pieniądze czytelników.

No to za czyje? Ale OK. Jak płacisz za CDA, to napisz na banknocie(tach): "tej kasy nie dawać na podwyżki i premie", posłuchamy... I tak już nam się nudzą te cotygodniowe podwyżki :-). PS do kompaktka za 50 gr?! Weźmiemy parędziesiąt milionów od ręki! (I akurat fundusz płac wcale aż tak bardzo nie wpływa na końcową cenę CDA, jak sobie myślicie. A szkoda :-)).

A tak w ogóle, to po co było zwiększać nakład pisma? Pewnie chcieliście mieć pretekst do windowania ceny.

pedros

I teraz cała klasa bierze się za rączki i rytmicznie klaskając uszami do taktu, śpiewamy: "Ekonomio, coże ty za pani, że cię nie pojmują chłopcy malowani"... (Ye, ye, yeeel - Jed!). A wiesz, że im większy nakład pisma, tym MNIEJ płaci się za druk pojedynczego egz? Zatem im większy nakład, tym mniejsze JEDNOSTKOWE koszty produkcji, więc i cena za druk spada (albo choć nie wzrasta)... A gdybyśmy np. mogli wyjść na swoje, sprzedając CDA za np. 1/3 obecnej ceny, to byśmy to robili, bo mniejszy zysk na egz. skompensowalibyśmy znacznie większym w tym momencie nakładem. No ale się nie da...

"Nieobiektywne" recenzje

Coraz bardziej wkurzają mnie listy gości piszących do was z pretensjami typu: "Wasze recenzje są do kitu, bo są nieobiektywne". Przecież recenzje MAJĄ być NIE-OBIEKTYWNE. Mają być oceną i zarazem krytyką recenzenta, a nie opisem gry. Jeżeli ktoś ma jakieś pretensje, to niech najpierw zajrzy do słownika języka polskiego, a później wypisuje takie pierdoły.

Dla wielu czytelników "nieobiektywna recenzja" = "recenzja, z którą JA się nie zgadzam". Ich zdaniem, tylko ONI mają/mogą mieć rację. Omijaj takich z daleka!

"Jankzik", Mińsk Maz.

"(...) żebyś widział, jak ja się zachowywałem, kiedy rzuciłem palenie...?" - Na serio kiedyś palileś?

Miałem taki kilkuletni epizod :(Ale od ponad 2 lat nawet nie miałem papierocha w ustach! I nikomu nie radzę, by zacząć palić. Wdepnąć w g*** jest prosto, ale pozbyć się go z buta - już nie...

Z tego, co wiem, to ty przygotowujesz Bonusy. Czemu tam jest zawsze syf? (...)

tow. Bierut

Ejże. Staram się tak go dokładać, by każdy mógł znaleźć tam coś ciekawego. No ale wszystkim nie dogodzę. I wołałbym jakieś konstruktywne propozycje, typu: "co mi się nie podoba i dlaczego, i co wołałbym w zamian", bo skąd mam wiedzieć, co dla Ciebie jest, a co nie jest "syfem"?

Sukces?

Piszę do Was w odpowiedzi na list Daršana z CDA 01/2001. Na początku chciałem zaznaczyć, że - podobnie jak Darshan - jestem "dinozaurem" wychowanym na pismach Top Secret, Bajtek, komputerze Atari 800 XL (...). Niestety - nie podzielał entuzjazmu Daršana co do "sukcesu", jaki odniósł rynek gier komputerowych w Polsce. Sami spojrzcie - czy można nazywać sukcesem fakt, że w Polsce są wydawane legalnie gry komputerowe? Według mnie, to jest właśnie normą, a nie sukcesem. Tak samo sukcesem nie jest, że Unreal Tournament kosztuje 90 zł (norma), zamiast hipotetycznych 400-450 zł (...). Co do walki o klienta - może rzeczywistość ma miejsce (...), ale czy to jest sukces? Przecież konkurencja jest NORMĄ (...). Do czego zmierzam - uważam, że rynek gier komputerowych w Polsce rozwija się (...), ale do sukcesu jest ciągle daleko. Oczywiście, że jest lepiej niż kiedyś, ale prawdziwy sukces będzie wtedy, gdy gry będą wydawane w tym samym czasie, co na Zachodzie, (...). Wtedy, gdy liczba wydanych tytułów wzrośnie do poziomu zachodniego, a wydawcy będą mówili o hicie, nie kiedy gra się sprzeda w 5 lez, dajmy na to, 30 tysiącach egzemplarzy. Konkluzja jest taka: nad sukcesem to trzeba będzie jeszcze popracować.

(...) Chciałbym tu poruszyć jeszcze jedną kwestię, która też jest dla mnie jakimś wskaźnikiem rozwoju rynku gier w Polsce. Mianowicie - oryginalne wersje językowe. Bardzo się cieszę, że coraz więcej gier jest wydawanych w języku polskim (choć często poziom tłumaczenia pozostawia wiele do życzenia), ale (...) gracie, którzy chcieliby zagrać (...) po angielsku, są traktowani po macoszemu (żeby nie powiedzieć, że są dyskryminowani). (...) Żeby więc wszyscy byli zadowoleni i nikt nie mówił, że wymagam nie wiadomo czego, widziałbym to tak: niechby wydawcy, dając ogłoszenia do prasy o nadchodzącym tytule, dodali np. taką informację: "Zbieramy zamówienia na oryginalną wersję językową. Wymagana liczba chętnych osób - 100". (...) Nie zbierze się 100 osób - nie będę miał żalu. (...) Nie byłoby to, wydaję mi się duży koszt, a zdobytego w ten sposób szacunku i zaufania klientów nie da się przeliczyć na pieniądze.

Korbicz

Śmieć?

Teraz to już przezieliście pałę - większego śmiecia niż Heroes of Might and Magic nie było, czy co? Naprawdę takich śmieci to chyba nigdzie jeszcze nie dali.

Maciej Frąckowiak

Dzięki za obiektywną i wyważoną krytykę. Na wszelki wypadek innych śmieci (Doom?, Duke Nuke'm?, Warcraft 2? itd.) z tego okresu raczej już nie damy. Po co... Będzie za to jakaś w miarę znana i w miarę nowa gierka wymagająca P233 i 64 MB RAM + akcelerator na dobry początek. I wtedy będziesz szczęśliwy! Jak wiadomo, dobra gra to taka, która jest młoda i ma duże wymagania sprzętowe. Reszta to śmieci, reszta się nie liczy. Brawo! (Klask! Klask! Klask! Klask! - To nie klaskanie, tylko policzkuje Barnabę - Jed!).

Girl's Corner

(...) Po pierwsze kawkolicie się od Was uzależniłam. (...) CDA zapnumerował mój starszy brat. (...) Nigdy nie zapomnę widoku brata: miał przekrwione oczy, wywieziony jeźor z ciekawką śliną (patrzył na Larę Croft). Przez Was teraz ja tak wyglądam! Mój chłopak nie może na mnie patrzeć.

Zaraz: albo wyglądasz teraz jak LC i on nie może na Ciebie patrzeć - a to świadczy iż związałaś się z kimś lekkko

chyba nienor... nietypowym, albo też upodobniłaś się do swego brata. To wprawdzie tłumaczy Twego chłopaka - ale tylko trochę. Bo kto ocenia dziewczynę TYLKO po wyglądzie? No kto? Jeno paca, który w głowie ma tylko oczy... a mózgu już nie.

Jest jeszcze jedna sprawa. Chodzi o Wasze poczucie humoru. Czy na co dzień jesteście tacy, czy tylko w CDA. Kompletni z Was luzacy, a takich facetów lubię.

Trynity#

Powiem tak: to, co serwujemy na łamach CDA jest naturalnie naszym oryginalnym poczućem humoru - trudno by było tyle lat udawać... Nieco jednak go filtrujemy, gdyż niektóre numery, które przejdą "live" w zaśszu redakcji, za skarby świata nie mogą zostać opublikowane - względny obyczajowe itd. Ale to nie znaczy, że jesteśmy cały czas totalnymi świrami. W końcu kiedyś trzeba spać - a wtedy zachowujemy się bardzo poważnie (aczkobyśmy nieco wyzywając). Bywają też chwile, że i nam się odechciewa śmiać. Jak to w życiu. A teraz trochę prywaty: ta osobniczka, która chlubi się listownie posiadaniem Chicken-Girl (i nie tylko) proszona jest o pilne przybycie z nią do redakcji w godzinach możliwie późnowieczornych. Barnaba się bardzo niecierpliwi. Zresztą nie tylko on - ale szczegóły są... no, nie dla każdego. Kumas :). (Kum, kum). A ta, która chce się umówić z Barnabą osobiście - też niech przyjdzie, ale może innego dnia. Za wiele dobrego naraz (dla Barnaby) by było :). Cholercia, co Barnaba ma w sobie takiego, czego nie mają inni faceti! Ja mu zaczynam tego powodzenia zazdrościć!

Jak śmiecie się śmiać z blondynek?! Mówię to w imieniu wszystkich blondynek!

Znasz to powiedzonko: "Jeśli ktoś twierdzi, że mówi w imieniu Boga - poproś go o pisemne upoważnienie". :)

(...) Jak będziecie nas tak ośmieszać, to już nigdy nie kupimy CDA. Prawda blondynki? Blondynki górą! To że mamy takie włosy, nie oznacza że jesteśmy do niczego!

Aaaa, bez wątpienia do CZEGOŚ się zawsze przydadcie, spoko. To mogę zagwarantować.

JESTEŚCIE ŚWINIAMI!!!

Wściekła blondynka

Nie da się ukryć! (Tu radosny kwiiik :)). Szowinistycznym, męskim świniami. Ale (chwata Panu!!!) choć nie blondynami. Zawsze to jakaś pociecha. I co Wy takie przewrażliwione? (Przeliterować ten ostatni - czyli ten na końcu - trudny wyraz?). Zresztą, skoro umiećle czytać, to nie jest z Wami przecież tak źle? (...Nie po oczach!!! Argh! Kobiety mnie bijąaaa... Bohatera - prądem?!)

(...) Czuję się trochę jak mamut. Taki znaleziony na Syberii, odmrożony i przywrócony do życia (...) Żona, matka Polka :)), 34 latka na karku i bezwarunkowa miłość do gier RPG (ach, Baldurs Gate 2, kiedyś Cię zobaczę). Chociaż i inne (System Shock 2, Q-ki, The Sims etc.) też są niezłe. Na IRC-u sobie posiedzę, pomyszkuję w Internecie, poszturczę Front Page Expressa itp. - ot, użytkownik, szaraczek. Tyle o mnie, a teraz to, o co właściwie mi chodzi. (...) Pozwolę sobie nie zgodzić się z zdaniem Pawliśka z Poznania. Czy aby na pewno nieznanomość komend DOS-a, czy wnętrza komputera była taką tragedią? Na marginesie, moimi pierwszymi krokami 10 lat temu był DOS, potem NC, a dopiero teraz Windows. W końcu "okna" zostały po to stworzone, żeby uproszczyć sprawę. Jeśli ktoś lubi, ma wolę i chce poznać DOS-a czy poeksperymentować ze sprzętem (a to doręczcie samemu twardziela, a może pamięci RAM itp., itd.), to czemu nie. Jeżeli jednak nie ma takiej ochoty, to nie widzę powodów, dla których trzeba szaty rozdzierać. Równie dobrze można żądać, aby każdy kierowca był równocześnie mechanikiem pojazdów samochodowych (...). Nie każdy być musi dorośląym informatykiem, znawcą sprzętu i programistą. Wszyscy jesteśmy użytkownikami, ale mamy różne potrzeby. Jeden siedzi tylko w Wordzie, drugi gierkuje, a trzeci, jak Pawliśko, zna kompa jak siebie samego.

Ooo, bezDOSna istota :). Uważamy, że znać DOS-a, choćby na poziomie, który np. umożliwia sformatowanie dyskietki czy przejrzanie/skopiowanie zawartości katalogu, powinno się bezwzględnie. Kierowca nie musi wiedzieć, jak działa komputerowy wtrysk paliwa w jego wozie czy inny GPS lub ABS - ale świecie wymienić czy zmierzyć poziom oleju umieć powinien. Inaczej będzie skazany na bulenie w serwisie za naprawę każdej - nawet durnej - usterki...

Na koniec trzy uwagi. Dysleksja (specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu), a w szczególności dysortografia (trudności w zapisie ortograficznym) to nie grypa, z której można się wyleczyć lub nie. W związku z tym dyslektyk/dysortografik nie chadza do lekarza, a już na pewno nie otrzymuje od ww. żadnych zaświadczeń. Kierowany jest do poradni psych-pedag., gdzie po odpowiednich testach psycholog + pedagog wystawiają opinię, np. do szkoły. Tak to działa. (...)

Chodziło nam właśnie o takie coś, co przekona nas, że autor robi błędy nie dlatego, że spał na lekcjach polskiego albo czytał CDA pod ławką, a dlatego, że takim go mama (natura) stworzyła. Wtedy jest gwarancja, że wszystkie błędy się poprawi i żadnych zgryw z tychże nie będzie. W końcu Polak powinien umieć mówić i pisać po polsku, więc rozmaite soczyste buraczki w listach należy eksterminować i karczować (choćby śmiechem). Ponadto to był raczej dowcip niż żądanie serio...

Zdaje sobie sprawę, że otrzymujecie korespondencję od komputerowych laików (jednego właśnie macie przed sobą :)), nadętych bufonów, dopiero raczkujących, Bogu ducha winnych, przed chwilą narodzonych właścicieli PC i całej zgrai nie wymienię kogo. Macie swój styl odpowiedzi, to fakt. Taka terapia wstrząsowa. Sądę jednak, że równie często podcinacie jak i dodajecie skrzydeł. Nie każdy naturszczyk, szukający np. Open GL, jest odporny na kłasiwe uwagi. Prowokujecie, tego nie da się ukryć (niezły chwyt marketingowy), ale czy zachęcać? Czasami przypominam mi to wylewanie dziecka z kąpielą. Jakby nie było, to z 200 stron CDA to właśnie kłaki AR wywołuje największą szumę (sama uległam tej zbiorowej hipnozie). (...)

Elektrowstrząsy czasem leczą (np. powstrzymują migotanie komór serca - patrz: defibrylator), czasem zaś potrafią zabić. Grunt to odpowiednio dawkowanie i fachowy personel od ich aplikacji. A jak ktoś się na zapas bój totalnego obciachu, to zawsze może się podpisać w liście jedno-rzazową xywką i potem udawać, że to wcale nie o nim było. Zresztą, to tylko słowa i zabawa m'ni... nic więcej. A na pewno nie wojna. A jeśli ktoś się chce dać zahipnotyzować - bo wbrew woli ponoć się nie da - to cóż my winni?

Komputer to ostateczny, zniechędzający wróg, którego jak najszybciej należy wyrzucić przez okno, z możliwie najwyższego piętra. Zmnieić, przetopić, rozderzeć na strzępy i zetrzeć zaraz z powierzchni Ziemi. To opinia mojego małżonka.

Niesamowite, kobitka gierkuje, a jej facet ma za złe. O tempora, o mores! :)). Każ mu zrobić obiad i się nie przejmuj - pomarudzi, pomarudzi i mu się znudzi. A potem pójdzie robić pranie :).

No więc (zdania nie zaczyna się od "no więc" :)), jak to jest z tym cyberkrękiem u facetów, którym podobno z babskimi buciurami włączymy na tylko ich męską domenę?! Coś mi się wydaje, że znowu dużo krzyczy o nic. Niech każdy robi to, co lubi, "w granicach rozsądku i prawa" (cyt. zresztą, bez względu na płeć czy wiek. No to sobie użylam. :) Pozdrowienia dla Witka z Rzeszowa, a Wy, bałamuty jedne, trzymajcie się ciepło, bo i tak lekturę CDA zaczynać będę od AR. Ale gangrena ze mnie, na koniec jeszcze Wam posłodziłam.

Wisia

Wam to dobrze. Siedzicie sobie w ciepłku, czytacie setki listów, układacie do niektórych giupkowate (bez obrazu!) odpowiedzi. Po prostu świetna praca: zero nudy, zero stresu. Może troszkę idealizujecie, ale chyba nie zaprzeczycie, że lubicie swoją robotę.

Idealizujecie i to sporo. Ale faktycznie lubimy naszą robotę. I faktycznie też jest zero nudy. (Snu czasem też.) Ale stresu za to po sufit. I chyba nie myślisz, że AR to moja/ nasza cała praca? Toż to tylko wierzchołek góry lodowej (który, jak wiadomo, w przeciwieństwie do ok. 8/10 góry, zanurzonych w wodzie, WIDAC). I wcale nie jest mi czasem aż tak słodko. Może zresztą i dobrze, bo od nadmiaru słodkości to się można... No, mdli po nich. :). To nie jest lekki kawałek chleba.

Skąd wy bierzecie tych fajnych facetów, którzy do Was piszą? Ja w szkole i na ulicy spotykam tylko idiotów, którzy próbują zwrócić na siebie uwagę głupimi docinkami, a kiedy się ich bliżej pozna, to zaprzeczają wszystkimu, o czym na początku znajomości mówili. Przykładem jest mój były miły, niby wielki fan piłki nożnej. A podczas ćwierćfinałowych EURO próbował mnie wykiwać na dyskotekę, twierdząc że dziewczyna nie powinna interesować się futbolem!

Czy znasz nowy sklep internetowy?
www.exe.com.pl

ciekawe recenzje = ciekawe nagrody

[illegible]

Ambient DnB	25	Kolekcja utworów w formacie MP3	15	Mini Power	25	Techno power	25
Future Wave	25	w formacie MP3	15	Mixed Techno Trance	25	Wzrydy wywołujące	25
Hi Pop 2	25	(zysk tytułu)	5	Music party system	25	Zakreślenie rytmu	25
Klimatyczny brzmienia	25	Music Maker	145	Music Notebook	128	1 bazy muzyki	25

ABC z Rekiem	53.	Chakra Mahatka		Hope the Time Quest	48.	LampMaster Zak's Workgroup	83.	Tweje Komicky Garfield	39.
Babci i Lalki		amigodoli dla dzieci	63.	Karparko Kan	43.	Legi Grawat	55.	Tymoteusz	59.
ca Triplet Zamiastem Ostrymy	43.	Emi Was Rule 2	25.	Kozien Pazar	55.	Mo pierwsze ABC	59.	Znane Bajt	
Babci i Lalki Pamieci z Potroci	43.	Gry dla maluchow	25.	Kole do szohy	78.	Pogodyn Proszona Kasia	59.	Krolowa Sieny	
Babci i Lalki		Hope tropiakowe wyga	78.	Kole do szohy	78.	Reymon czy angliczanie	59.	Kopciuszko 218	49.
Wiosne Przegladek	45.	Hope zaczarowany daj	78.	Kozienk Wykazana	59.	Scenarietakt angliczanie	79.	Zalaznik	25.

[illegible]

Archiwiz XXX	25	Figlarni Rimli	25	Gry hazardowe i analizy	25	Sex z klasera konsersa 1,2,3	MANGA DLA DOROSŁYCH
Wykrywanie na ekranie		21,2,3, 4, 5, 6		Heavily Used 260		Adventure Kid (film)	38
(11500 zł)	25	kazki po	25	Made in Scotland 12,3	25	Blackboard Jungle (film)	38
Wykrywanie na ekranie 2007	25	Filmu oryginalne DVD		kazki po	25	Demon School	38
Carol Lynn (film MP65)	25	(30 tytułów)	99	Made po	25	Kiss XXX Collection	38
China teled 260	48	seria 304ka	99	Sex filmu Petryl	25	Manga 38	38
Ekspozycja	48	Sex filmu MP65	99	Page 3 Pimp 260	25	Manga Badger	38
	25	(Figlarni Rimli 1,2,3)	99	Sex filmu MP65	25	Manga Balance	38
				Sex z klasera 1,2,3	25		

**Posiadamy
w sprzedaży
także joypady
i joystiki
- oferta
na życzenie.**

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5,5 zł. Płatne

FAKSJ: (071) 3537010 **PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kołista 4, 54-152 Wrocław.

Wielka wyprzedaż programów! Dom Handlowy „Kameleon”
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

Wiem wszystko



cena:
99 zł

wersja demonstracyjna



Program służy do testowania wiedzy z literatury i sztuki a umożliwia:

- naukę na podstawie pytań zawartych w programie;
- przeprowadzanie egzaminu z hasłowym dostępem do trybu nauka;
- wyłączenie jednej niewłaściwej odpowiedzi;
- porównanie czasu potrzebnego na odpowiedź;
- wybór zestawu pytań (35 zestawów po około 25 pytań);
- sprawdzanie wiedzy na podstawie testu skojarzeniowego (20 zestawów);
- niespotykana dotychczas możliwość sprawdzania znajomości cytatów;
- atrakcyjnym dodatkiem jest zabawa z odkrywaniem nazw lub autorów dzieł sztuki przy poznaniu jedynie jego fragmentów

Samouczek Corel Draw

plyta z klipartami gratis!!!



99 zł



Największy na naszym rynku program wspomagający naukę języka polskiego. Obszerny materiał zawarty na dwóch płytach CD (950MB) przydatny jest dla ostatnich klas gimnazjum oraz całej szkoły średniej. Może też przysłużyć się jako gruntowna powtórka przed egzaminem maturalnym lub na wyższą uczelnię. Na specjalne wyróżnienie zasługuje nowatorsko opracowana szala graficzna. Poziom wiedzy jest automatycznie oceniany przez komputer.

Wiem wszystko to:

- 25 testów z epok, każdy po 30 pytań;
- ponad 700 haseł w indeksie pojęć i nazw związanych z nauką języka polskiego;
- prawie 100 plansz z wyjaśnieniem gramatyki;
- 9 testów z zestawem 150 pytań z gramatyki i lektur;
- 480 stron opracowań epok literackich;
- 250 pytań z lektur;
- 5 wykładów w postaci filmów o łącznym czasie 30 minut;
- przyjazna, doskonała pomoc dostępna z każdego punktu programu.

Literatura przed matura



cenal
59 zł



Jeśli chcesz należeć do kręgu osób potrafiących ujarzmić to nieograniczone narzędzie, to ten samouczek będzie Twoim guru w ciągu najbliższych miesięcy. Oczywiście nikt nie próbuje sugerować, że cała moc programu Corel Draw została przez nas streszczona w tym pudełku. Zdecydowanie możemy jednak zapewnić, że dalsze kształcenie będzie już dużo łatwiejsze. Znając zasady działania poszczególnych funkcji, łatwiej jest eksperymentować lub prowadzić dyskusję z kimś bardziej doświadczonym. Nasz kurs to 53 filmy, które przeprowadzą przez większość funkcji programu, tłumacząc ich potencjał i sposób wykorzystywania. Wkrótce kontynuacja kursu.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów, zadzwon, zapytaj. KATALOG GRATIS!

KORZYSTNA OFERTA DLA ODBIORCÓW HURTOWYCH



Tipsy

America: No Peace Beyond the Line

Wpisz:

gimmefirepower - większa siła ognia
goldinmypockets - 1000 złota
iwantfastfood - 1000 jedzonka
icanwineverythingnow - wygrasz level
iwantareallybadguy - Billy the Kid
iwantareallystronger - więcej siły (?)
woodisverygood - 1000 drewna
icangeteverything - jedzenie, drewno, kasa, 100 karabinów, konie
horsesarecrazy - 10 koni
iwantanamericanhero - David Crockett

American McGee's Alice

W Opcjach włącz "console mode". W czasie gry wywołaj konsolę i wpisz:

god - God Mode
wuss - wszelka broń
noclip - przenikanie przez ściany
health # - podnieś energię do wartości # (uwaga: 100 to najwyższa możliwa wartość)
notarget - niewidzialność
give all - wszelka broń i amunicja
cg_cameradist -45 - widok w FPP
cg_cameradist 128 - powrót do standardowego widoku

Business Tycoon

Naciśnij **TAB**, wpisz kod, **Enter**.
zeropercentinterest - dostajesz \$10 milionów
canyouspareadime - dostajesz \$100 milionów
nomoneydown - dostajesz \$100 milionów
iseelondoniseefrance - masz przeszukane wszystkie regiony
feelthatmojoising - dostajesz 10 różnych surowców
idkfa - dostajesz 99 różnych surowców
hitmeagain - dostajesz 1 Action Card
upmysleeve - dostajesz dużo Action Card :)
impressme - kończy ten projekt badawczy, który aktualnie prowadzisz

Carnivores: Ice Age

Wpisz **debugup** podczas gry. Powinieneś usłyszeć dźwięk i w prawym górnym rogu ekranu pojawią się twoje koordynaty. Ponadto zwierzęta - dopóki nie otworzysz ognia - będą cię ignorować.

Catechumen

W czasie gry naciśnij **ESC**. BARDZO POWOLI wpisz: **franchiseme** (i chyba **Enter**?). W każdym razie, jak usłyszysz "alleluja", to znaczy, że zrobiłeś to jak trzeba. Wróć do gry. W razie potrzeby naciskaj:

[R] - życie
 [Y] - pancerz
 [I] - broń
 [U] - superskok

Zmiana levelu

W czasie gry naciśnij **ESC**. BARDZO POWOLI wpisz: **iaminahurry** (i chyba **Enter**?). W każdym razie, jak usłyszysz "alleluja", to znaczy, że zrobiłeś to jak trzeba. Wróć do gry. Automatycznie przechodzisz na następny level gry.

Colin McRae Rally 2

Utwórzcie nowego kierowcę - identyfikator dowolny, w miejsce nazwiska wpiszcie kod, **allthebuttons** - wszystkie samochody
greatnews - wszystkie tory

Dodatkowe samochody:

minime - Mini Cooper S
evilevo - Mitsubishi Lancer Szosowy
showmethecossy - Ford Sierra Cosworth
garywildass - Ford Racing Puma

Pomoce (dostępne w menu Opcje):

boingboingboing - sprężyste zderzenia
bouncybouncy - zmniejszona grawitacja
wheelbig - Monster Truck
curryforme - dopalacz
gofasterstripes - szybkie samochody
nuttynets - agresywni kierowcy
waveyourlefts - lustrzane odbicia torów
eatthis - kula ognia

Specjalne (ponowne wpisanie wyłącza ten cheat):

hello razu and flea - Królik w menu
turnontheice - muzyka w czasie rajdu
automode please - automatyczna rozgrywka
morrismode - ?
shinybuttons - ?

(Nadestał Mariusz "Speed Men" Iskram)

Evil Island

Użyj [^], aby wejść do konsoli, i wpisz: **thingamabob** - zaktywizuj cheat-mode. Teraz możesz wpisać:
help - dostępne cheaty
give 0 money x - daje x kasy
give 0 exp x - daje x punktów doświadczenia
fps 1 - pokazuje ilość fps

Kody o nieznanym działaniu: **localrate**; **generateacks**; **lastfps**; **console**; **debuginfo**.

Fallout: Tactics (Demo)

Dodatkowe punkty akcji - gdy zostanie ci 1 Action Point, zrób quicksave, a potem quickload. To powinno odnowić punkty akcji do maximum.

FIFA 2001

Wpisz w głównym menu:
Playersarelocked - "zamraża" przeciwnika. Ponownie wpisanie cheata anuluje go.

Gunlok

W czasie gry naciśnij [~], by wejść w konsolę, i wpisz:
REB GOD - God Mode
REB INFINITE AMMO - nieskończona amunicja

Kingdom Under Fire

Naciśnij **Enter** i wpisz: **makemyday** - aktywizuje cheat mode. Teraz znów **Enter** i:
hastalavista - niszczy wszelkie budowle
baegopa - + 500 000 wszystkich surowców
simsimhae - szybkie budowanie
dayspring - odkrywa mapę
opensesame - ?
godblessu - odnawia energię
amosbemerciful - odnawia manę
knowledgeispower - jw.

RPG Mode

W trybie RPG cheaty poprzedzaj kropką [.] zamiast [~].

Links 2001

W czasie gry naciśnij **Capslock** i wpisz:

hitmania - większa dynamika uderzenia i nie tylko
lighter - piłeczki są lepsze

Mechwarrior 4: Vengeance

Naciśnij jednocześnie klawisze:

[CONTROL] + [ALT] + [SHIFT] i trzymając je wpisz:
IY - nietykliwość
UO - nieskończona amunicja
HF - wyłącza Heat Tracking
IB - niszczy wrogię mecha
ML - wygrasz misję

Moon Project

Wpisz podczas gry:

Cheater 1 - aktywizuje cheat-mode
MyBrainsFaster 1 - szybsze badania naukowe
Limit_Up # - zwiększa limit jednostek do wartości #
MoneyForNothing # - daje # kasy

Motocross Mania

Stwórz kierowcę o imieniu:

Mad Dog - ale kaskader, nie?
Beef Cake - wszelkie trasy
Uncle Bill - kupa kasy

A jeśli nazwiesz się Vera Champ i pod tym nazwiskiem wystartujesz w Championship, to będziesz się kwalifikował do następnego etapu, niezależnie od miejsca, jakie zajmiesz w wyścigu. (Ale kasy za to nie otrzymasz!)

NHL 2001

Wpisz w "credits screen":

broken tomato - poleje się krew graczy
starsrus - ???
magent - zdaje się, że wywiera to jakiś wpływ na bramkarza?
homegoal - gol dla gospodarzy
awaygoal - gol dla gości

Screamer 4x4

Idź do głównego menu (już po wyborze trybów jazdy itp.) i naciśnij **Shift**. Powinno pojawić się miejsce do wpisywania kodów. Zatem wpisz:

ALLTROPHIES - dostęp do wszystkich tras
ALLTIRES - wszystkie opony
ALLRDIFFERS - ???
ALLDIFFERS - ???
ALLENGINES - wszystkie silniki
RABACAR - ciężarówka Raba
BIGFOOT - Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS - wszystkie wozy

Tomb Raider: Chronicles

Uwaga: aby cheaty zadziałały, MUSISZ stać twarzą DOKŁADNIE w stronę północy!

Skok o level

Kliknij "wczytaj grę", trzymając jednocześnie naciśnięte klawisze: L, I, F, T.

Wszelka broń

Idź do inventory i weź duży medipak, trzymając jednocześnie naciśnięte klawisze: C, T, R, L.

Różne rzeczy

Idź do inventory i weź mały medipak, trzymając jednocześnie naciśnięte klawisze: A, L, T, G, R.

God Mode

Idź do inventory i weź flary, trzymając jednocześnie naciśnięte klawisze: F, I, R, E.

Koniec wkuwania



EduROMy to najnowocześniejsze programy komputerowe realizujące ideę elektronicznych podręczników. Można z nich uczyć się najważniejszych przedmiotów w gimnazjum i w szkole podstawowej. Setki interaktywnych prezentacji pozwalają momentalnie opanować to, co wymagane jest w szkole.

EduROMy gwarantują natychmiastowe dotarcie do najważniejszych informacji oraz przygotowują do klasówek i egzaminów.

Wszystko to, co kiedyś było trudne i niejasne, nagle staje się łatwe i zrozumiałe.

Strefa G (gimnazjum): język polski, matematyka, biologia, chemia, geografia, fizyka, historia

Strefa P (szkola podstawowa): język polski, matematyka, przyroda, historia i społeczeństwo

edu ROM i-szkola



Informacje i zamówienia: Young Digital Poland S.A., tel. (058) 349 44 44, fax (058) 349 44 11, e-mail: ydpmm@ydp.com.pl

**JAK JADĄC
AUTOBUSEM
PODERWAĆ
43
BLONDYNKI
NARAZ?**

Z ChatPlus wszystko staje się możliwe. Wszędzie i o każdej porze. Wystarczy, że masz telefon komórkowy działający w sieci Plus GSM i odrobinę fantazji, a nowe znajomości będą w Twoim zasięgu. Oczaruj sobą innych. Daj innym oczarować siebie.

Aby załogować się do usługi ChatPlus, wyślij wiadomość tekstową .CHAT <twój pseudonim> pod numer usługi 707. Lista dostępnych poleceń - wyślij wiadomość tekstową .POMOC lub .POMOC <nazwa polecenia>.

Za cenę jednego SMS-a możesz wysłać wiadomość równocześnie do trzech osób.

Informacja Handlowa: 0-800 601 601
POŁĄCZENIE BEZPŁATNE

Internet: www.plusgsm.pl

chatPlus 

Zmieniamy świat na Plus